ANO 8 | Nº 89 | FACEBOOK.COM/ROXBRASIL

# XBOX

REVISTA OFICIAL DO XBOX 360 E XBOX ONE NO BRASIL

DETONADO

## BATTLEFIELD 4

Roteiro para encontrar todos os 35 itens colecionáveis

## SMARTGLASS

Como acessar recursos do Xbox One pelo celular ou tablet

## TELLTALE

A história do estúdio criador de sucessos como The Walking Dead

## THE DIVISION

Vem aí mais um jogaço inspirado no universo de Tom Clancy

## DEAD RISING 3

Descubra por que nunca foi tão divertido destroçar zumbis

O RPG QUE VAI BOMBAR NA NOVA GERAÇÃO!

# The Elder Scrolls Online

O universo fantástico de Skyrim está de volta. Detalhes da trama e os bastidores de um jogo pra lá de viciante

+ Ryse » Dark Souls II » Crimson Dragon » Killer Instinct » Skylanders » Cobalt

Microsoft

saraivaonline @saraivaonline saraivaonline vendas 4003-3390

CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcele em até 12x sem juros[1]
Anuidade grátis[2]

Os produtos aqui anunciados encontram-se disponíveis para venda no site www.saraiva.com.br e também em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar os preços dos produtos entre loja física e produtos participantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartaosaraiva 3. Consulte regulamento em www.saraiva.com.br/saraivaplus

XBOX ONE

O sistema de entretenimento tudo em um

COMPRE AGORA O SEU **2.299,00**

Baixe o leitor de QR Code no seu celular e fotografe o código

Saraiva plus
Com ele, seus pontos valem mais compras[1]

saraiva.com.br

e loja virtual. Consulte antes de comprar. 1. O parcelamento em até 12 (doze) vezes sem juros é válido somente para alguns produtos pagos com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcele

# XBOX

## Fantasia ao extremo

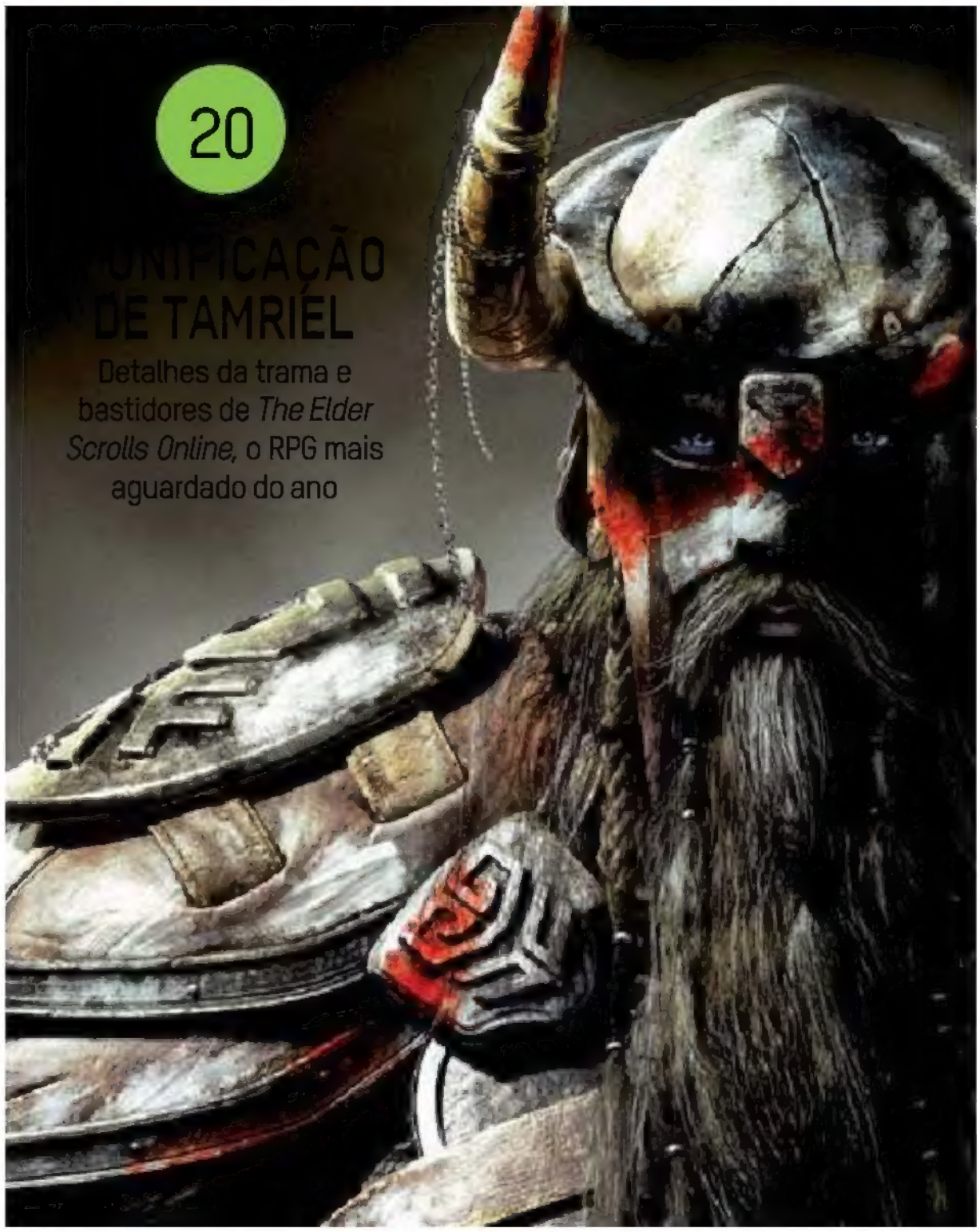
Poucos gêneros exigem tanta dedicação quanto os games de RPG. Por isso mesmo, esse costuma ser um covil de apaixonados que mergulham de cabeça, meses a fio, em seus mundos fantásticos de elfos, dragões e magia. Vem daí nossa aposta em *The Elder Scrolls Online* na capa da **ROX**. O jogo já é um dos mais esperados do momento e tem tudo para repetir o sucesso de seu antecessor *Skyrim*, eleito melhor game de 2011. Com a chegada da versão on-line, as batalhas de *The Elder Scrolls* podem se tornar quase infindáveis e os viciados em fantasia não devem voltar tão cedo ao mundo real. Só espero que eles abram alguma brecha na agenda, pois outros RPGs estão a caminho, como *Fable Legends* (página 34), *The Division* (página 38) e *Dark Souls II* (página 42)....

Entre as outras atrações desta **ROX**, listamos os recursos do SmartGlass, um aplicativo que já existia no X360, mas que pouca gente deu bola. Como sou ligado em bastidores, curti bastante a reportagem sobre a Telltale. Quando se vê a empresa colhendo os louros pelo excelente *The Walking Dead*, não dá para imaginar as pendengas que rolaram no início da jornada.

Para completar, temos diversas análises e prévias caprichadas, um detonado completo de *Battlefield 4* e muitas ideias sendo matutadas. 2014 será o ano do Xbox. E estaremos do seu lado como sempre.

**Manoel de Souza**
manoel.souza@europanet.com.br

Pensamento do mês: só os fracos temem a chegada do novo... e a pizza fria do fechamento na madrugada



# #89
Janeiro/2014

## Nesta edição


**MENSAGENS**
8 Aqui o leitor é quem manda

**INICIANDO**
10 Um giro pelo universo Xbox

**CAPA**
20 The Elder Scrolls Online

**ESPECIAL**
30 A história do estúdio Telltalle
52 Os recursos do SmartGlass

**PRÉVIAS**
36 Fable Legends
40 The Division
44 Dark Souls II
48 Cobalt
50 Hellraid

**DETONADO**
58 Battlefield 4

**ANÁLISES**
68 Dead Rising 3
74 Ryse: Son of Rome
76 Killer Instinct
78 Skylanders Swap Force
80 Zoo Tycoon
82 Crimson Dragon
84 Deadfall Adventures

**REVIEW QUE NINGUÉM VIU**
86 Alan Wake

**RANKING**
88 As melhores trilhas

**COSPLAYER**
90 Nadyasonika, como Terry

**SE FOR O CASO, RECLAME.**
**NOSSO OBJETIVO É A EXCELÊNCIA!**

**Correspondência**
Rua MMDC, 121 – Butantã – São Paulo, SP
CEP 05510-900 – FAX: (11) 3038-5040

**Atendimento**
De 2ª a 6ª, das 8h às 20h. Sábado, das 9h às 15h.
(11) 3038-5050 (São Paulo) / 0800-8888-508
(Outras localidades) / Fax: (11) 3038-5040
e-mail: atendimento@europanet.com.br

**Redação**
Fone: (11) 3038-5109 / Fax: (11) 3819-0538
e-mail: xbox@europanet.com.br

**Publicidade**
Fone: (11) 3038-5093 / Fax: (11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

**Digital** (Windows, iOS, Android, Mac e Linux)
Site: www.europadigital.com.br
E-mail: suportedigital@europanet.com.br

Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz
**Diretor Executivo:** Luiz Siqueira

**Diretor Editorial e Jornalista Responsável:**
Roberto Araújo – MTb.10.766
e-mail: araujo@europanet.com.br

**Redação**
**Editor:** Manoel de Souza
**Chefe de Arte:** Welby Dantas
**Editor de Arte:** Alexandre (Nani)
**Redator:** Leandro Rodrigues
**Repórter:** Paulo Ferreira (estagiário)

**Colaboararam nesta edição**
Eduardo Trivella, Felipe Azevedo (traduções) e Mariane Genaro (revisão)

**Publicidade São Paulo**
**Diretor de Publicidade:**
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo: publicidade@europanet.com.br

**Coordenador:** Alessandro Donadio
**Equipe de Publicidade:** Ângela Taddeo, Adriana Gomes, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
**Tráfego:** Rafael Galves (11) 3038-5097
**Criação Publicitária:** Paulo Toledo

**Publicidade – Outros Estados:**
Bahia e Sergipe: Aura Bahia - (71) 3345-5600 / (71) 9965-8133; Brasília: New Business - (61) 3323-0205; Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544; Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238; Rio Grande do Sul: Semente Associados – (51) 3232-3176; Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968;

**Publicidade EUA e Canadá:**
Global Media +1 (650) 306-0880

**Europa Digital**
**Gerente:** Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
**Equipe:** Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

**Produção e Eventos:** Aida Lima (gerente) e Beth Macedo

**Circulação:** Ezio Vicente (gerente), Henrique Guerche e Evaldo Nascimento

**Logística:** Liliam Lemos (coordenação logística), Carlos Mellacci, William Costa e Leonardo Minorelli

**Atendimento a livrarias e vendas diretas:**
vendasdiretas@europanet.com.br
**Gerente:** Flávia Pinheiro
**Equipe de vendas:** Michele Pereira e Daniela Malanga

**Assinaturas e atendimento ao leitor**
**Gerente:** Fabiana Lopes – fabiana@europanet.com.br
**Coordenadora:** Tamar Biffi – tamar@europanet.com.br

**Atendentes:** Carla Dias, Josiane Montanari, Maylla Costa, Marcia Queiroz e Paula Hanne

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

**Administração:** Renata Kurosaki (Gerente), Gustavo Barbosa e Paula Orlandini

**Desenvolvimento de pessoal:**
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

A Revista Oficial do Xbox no Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 1980-524).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Os artigos e reportagens localizados da revista Official Xbox Magazine são propriedade da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2006

**Distribuidor exclusivo para o Brasil:**
FC Comercial Distribuidora S. A.

**Impressão:** Log&Print

# Quem faz a SUA ROX

**LEANDRO RODRIGUES**
Redator

**ESTÁ JOGANDO...**
Assassin's Creed IV
**NÃO VÊ A HORA DE JOGAR...**
Frescobol na praia
**NÃO CURTIU TANTO...**
Lococycle

**PAULO FERREIRA**
Repórter

**ESTÁ JOGANDO...**
Battlefield 4
**NÃO VÊ A HORA DE JOGAR...**
Metal Gear Solid V
**NÃO CURTIU TANTO...**
Quase bombar na faculdade

**ALEXANDRE (NANI)**
Editor de Arte

**ESTÁ JOGANDO...**
Assassin's Creed IV Black Flag
**NÃO VÊ A HORA DE JOGAR...**
Diablo III
**NÃO CURTIU TANTO...**
O campeonato brasileiro desse ano

# PARA QUEM CHEGOU AGORA

## Os termos que você encontrará ao longo da revista

- **DLC:** sigla de Downloadable Content, qualquer conteúdo extra vendido pela internet.
- **Engine ou motor:** é o sistema que faz o jogo funcionar, responsável pela física, sistemas de colisão, som, animação, IA...
- **Gamescore:** pontuação recebida por determinadas tarefas.
- **IA (Inteligência Artificial):** dita o comportamento dos personagens.
- **Kinect:** acessório que possibilita comandos por movimento, sem o uso do controle tradicional.
- **MMO (Multiplayer Online Massive):** subgênero de RPG em que milhares de jogadores participam simultaneamente da mesma história.
- **Multiplayer:** modo de jogo para mais de uma pessoa. Pode ser on-line ou local (em tela dividida). Pode ser competitivo e cooperativo.
- **Nível de dificuldade:** como o nome diz, é a dificuldade para conquistar 1.000 pontos no jogo. Nossa escala vai de 1 a 10.
- **NPC:** sigla para Non-Playable Character, "Personagem não selecionável", aquele possível de interagir, mas não de controlar.
- **Prequela:** jogos posteriores de uma série que detalham fatos passados da trama.
- **QR Code:** Quick Response, um código para acessar conteúdo multimídia via celular e afins.
- **QTE:** do inglês Quick Time Events, refere-se a trechos do jogo em que é necessário pressionar sequências de comandos predefinidas.
- **ROX:** sigla de Revista Oficial do Xbox 360 no Brasil. A versão inglesa é chamada de ROX UK.
- **XBLA:** sigla de Xbox Live Arcade, conhecido como Arcade. Centro de distribuição de jogos via download da Xbox Live.
- **Xbox Live:** Rede on-line do Xbox 360. Funciona como centro de distribuição de conteúdo digital e possibilita que seus usuários joguem sozinhos ou até mesmo uns contra os outros.

JOGO DE DANÇA

#1 NO MUNDO

# VEM PARA A PISTA!

AGORA COM IVETE SANGALO

A 1ª ARTISTA BRASILEIRA NO JOGO

# JUST DANCE® 2014

Saraiva · Carrefour · Casas Bahia · extra

KINECT for XBOX 360 · XBOX ONE

# MENSAGENS

De declarações de amor a puxões de orelha, as opiniões dos leitores sobre consoles, jogos e afins

FALE COM A REDAÇÃO www.facebook.com/ROXBRASIL @roxbr redacao@roxbr.com.br www.europanet.com.br

## Falta legenda

Comprei *Batman: Arkham Origins* fora do Brasil e o jogo não veio em português. É possível instalar no Xbox uma atualização com legendas e dublagem?
**Marcos Alexandre (por e-mail)**

**Infelizmente, Marcos, não há como baixar o áudio e a legenda para jogos comprados fora do Brasil. A explicação é simples: as empresas investem em localização justamente para incentivar o consumo de games dentro do Brasil. Por isso, elas só colocam esse conteúdo nos discos e versões digitais comercializadas aqui pelas nossas bandas. Sugestão: tente vender seu jogo original e, com a grana, comprar outro no Brasil.**

O Homem-Morcego só fala em português nos jogos vendidos no Brasil

## Só tem legenda

Comprei um Xbox One e estou aproveitando bastante as novidades do aparelho. Um dos recursos que mais gostei foi o XboxVídeo, que possibilita alugar filmes em HD. Mas não achei a opção para escolher o idioma. O filme já começa em inglês e com legendas, e não dá para deixar como dublado. Como eu faço?
**Mateus Breda (por e-mail)**

**Bem observado, Mateus. O Xbox Vídeo é uma ótima novidade, mas o serviço está engatinhando. Por enquanto, os filmes estão todos no idioma original e com legendas automáticas em português. Com o tempo e o aumento do acervo, opções dubladas devem chegar.**

Só pilota essa belezinha quem tem um Xbox One e o jogo *Dead Rising 3*

## Sacanagem

Estou indignado com a Microsoft, que lançou os excelentes *Forza 5*, *Ryse* e *Dead Rising 3* – mas tudo só para Xbox One. Por que não deram chance para usuários do Xbox 360 também curtirem esses games?
**Bruno Silva (por e-mail)**

**O buraco é mais embaixo, Bruno. Não se trata apenas de lançar alguns jogos para uma plataforma e não lançar para outra. Jogos como esses que você destacou não teriam condições de rodar no hardware do Xbox 360 – assim como títulos do 360 não rodaram no Xbox original, anos atrás. É tudo uma limitação técnica.**

## Qual é a ordem?

Como sou viciado em jogos de tiro, qual game da série *Gears of War* devo jogar primeiro?
**Wilton (por e-mail)**

**Bela escolha, Wilton. *Gears of War* é uma das melhores séries de tiro do Xbox 360. Você tem duas maneiras de curtir a trama: na ordem cronológica da história,**

## SOCIALDAROX

Perguntamos no Facebook:
**O que você leva em consideração ao comprar um jogo?**
E a galera respondeu...

Os gráficos são bons, mas a diversão mesmo vem pela história do jogo.
**Everton Santos**

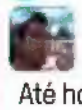
Definitivamente uma boa história. Não me importo com os gráficos.
**Alessandro Silveira**

O conceito por trás do jogo. Se é uma ideia interessante ou inovadora, merece atenção.
**Arthur Eloi**

Diversão. Não adianta ser bonito e ser chato de jogar. Jogo bom diverte!
**Vagner Ranieri Machado**

Diversão. Às vezes, o jogo é feio e, mesmo assim, diverte pacas.
**Vitor Sousa**

Jogos sem localização para o português ficam por último na minha lista.
**Marcio Live Metheora**


Levo em consideração as análises da ROX. Até hoje nunca errei e sempre comprei bons jogos.
**Felipe Moraes**

PARTICIPE DA ENQUETE
www.facebook.com/ROXBRASIL

A série *Gears of War* é uma das melhores opções entre jogos de tiro

ou seja, primeiro *Gears of War: Judgement*, depois os jogos *1*, *2* e *3*. A outra opção é da maneira que foi lançado no mercado – *Gears of War 1*, *2*, *3* e *Judgement*. Seja qual for sua escolha, será uma experiência incrível.

## Desconfiada

O Xbox One é show, mas estou preocupado com o que o Kinect captura e grava na minha casa. Como faço para evitar problemas?
**Fernanda Cunha (por e-mail)**

Que isso, Fernanda? Não precisa se esconder. O Xbox One não grava nada sem a permissão do jogador. Mas, se mesmo assim você continuar com o pé atrás, eis aqui uma dica: vá até o menu configurações, escolha a opção Kinect e desabilite o item "Kinect ativado". Mas, ao fazer isso, você será obrigada a ativar tudo cada vez que resolver dar um comando de voz ou jogar um game com o sensor de movimento. Outra opção é simplesmente tirar o fio atrás do aparelho, voltando a ligar sempre que desejar utilizar o Kinect do Xbox One.

## Demonstração

Estou apaixonado Xbox One, mas senti falta das demos. Por que não há nenhuma delas na nova Xbox Live?
**Felipe Carrasco (por e-mail)**

Pode ficar tranquilo, Felipe, que as demos ainda existem. Acontece que a Microsoft resolveu não forçar as produtoras a criarem demonstrações. Faz só quem quer. Experimente procurar por *Kinect Sports Rivals*, por exemplo. Está lá para seu deleite.

## Correção em mapa

Na edição 86 da ROX cometemos um erro na ordem dos ícones do mapa do GTA V. Para não deixar ninguém na mão, criamos um novo mapa, com todos os pontos na ordem correta. Para ter baixá-lo em alta resolução basta ir até a nossa página no Facebook (www.facebook.com/roxbrasil) e procurar o tópico *Mapa do GTA V*.

A demo de *Rivals* já está na Live

# OS MELHORES DO ANO

## O VGX premiou os destaques de 2013. E, como já era esperado, *GTA V* abocanhou o principal prêmio

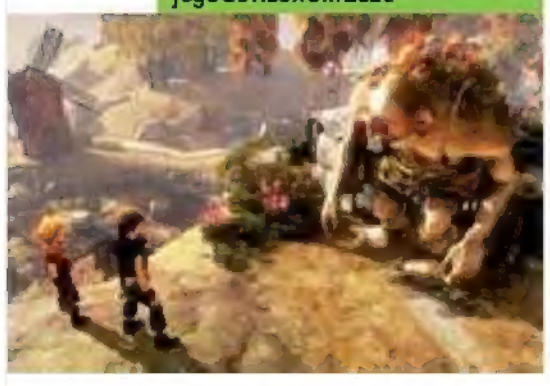
Por Paulo Ferreira

Considerado o Oscar dos videogames, o VGX (antigo Videogame Awards) aconteceu em 7 de dezembro nos estúdios da SpikeTV, com apresentação de Joel McHale e Geoff Keighley. Sem grandes surpresas, o arrasa-quarteirão *Grand Theft Auto V*, da Rockstar, foi eleito o game do ano, passando fácil por concorrentes como *Tomb Raider* e *BioShock Infinite*. Não que *Infinite* tenha sentido falta do prêmio, já que foi considerado o Melhor Jogo de Tiro de 2013.

Entre as 23 categorias, várias contemplaram games do universo Xbox, como *Assassin's Creed IV* (Melhor Jogo de Ação e Aventura) e *Injustice: Gods Among Us* (Melhor Jogo de Luta). Na categoria Melhor Jogo de Xbox, ganhou *Brothers: A Tale of Two Sons*. A grande curiosidade da noite foi o tradicional Jogo Mais Aguardado, vencido por *Titanfall*. Ou seja, o título já foi premiado antes mesmo de chegar às lojas.

Mas não foram só os prêmios as novidades do show. A Telltale Games – produtora de *The Walking Dead*, o melhor jogo de 2012 – anunciou duas importantes parcerias. Uma delas será com a rede de TV HBO para produzir o jogo da série *Game of Thrones*. Já com

Brothers levou o prêmio de melhor jogo de Xbox em 2013



## Casa nova

O diretor criativo de *Tomb Raider*, Tim Longo, saiu da produtora Crystal Dinamics para entrar na 343 Industries e já está cotado para trabalhar em um novo *Halo* para Xbox One. Longo também trabalhou na Lucas Arts desenvolvendo o FPS tático *Star Wars: Republic Commando*, que debutou no primeiro Xbox em 2005.

Por incrível que pareça, *GTA V* ganhou o prêmio de melhor do ano sem ninguém ter de roubar na votação

**2.000.000** Contabilizadas as vendas nos 13 países em que foi lançado, o Xbox One já alcançou dois milhões de

**1** A Telltale anunciou um jogo focado na série *Borderlands*

**2** Trailer do The *Division* mostrou mudanças de clima em tempo real

**3** O trailer do jogo *The Witcher 3: Wild Hunt* também fez uma rápida aparição durante a premiação

**4** *Destiny*, o grande game da Bungie para Xbox One, também teve um trailer divulgado na VGX

**5** Parte da trama de *Quantum Break* foi revelada pelo diretor Sam Lake

a produtora Gearbox Software, a Telltale pretende desenvolver *Tales from the Borderlands* baseado nos dois games da série *Borderlands*. Ambos serão lançados no formato de episódios, que deu fama à produtora, em algum momento de 2014.

Durante o VGX, vários trailers de futuros lançamentos foram exibidos, como *Destiny* e *The Witcher 3: Wild Hunt*. Fora isso, Sam Lake, diretor e escritor de *Quantum Break*, explicou a mecânica de seu jogo, que mistura puzzles com momentos de intensos tiroteios. A engine Snowdrop, que será usada em *Tom Clancy's The Division*, também foi mostrada, simulando uma iluminação realista e variações climáticas dinâmicas.

Anteriormente conhecida como Videogames Awards (VGA), a premiação completou uma década de existência e este ano mudou de nome, segundo seus organizadores, "para representar a nova geração dos games". E já começou o embate pelo páreo de melhor jogo de 2014. Candidatos não faltarão

| Joel McHale e Geoff Keighley apresentaram a edição 2013 do VGX

Fotos: divulgação

unidades comercializadas em apenas 18 dias – em média, isso dá quatro consoles vendidos por minuto. Durante esse período de vendas, os jogadores mundo afora desbloquearam 39 milhões de conquistas, totalizando um gamescore de 595 milhões de pontos. Haja fôlego!

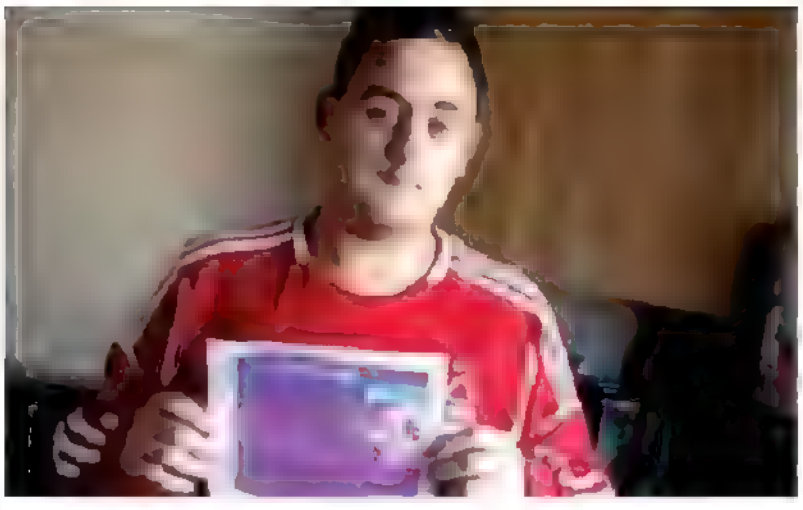
Galera feliz da vida por fazer parte dos primeiros compradores do One

# INVASÃO INDIE NO XBOX ONE

Mais de 30 estúdios já se uniram ao Id@Xbox, o programa de publicação de jogos independentes criado pela Microsoft. A ideia é ajudar pequenas produtoras a lançarem seus games sem tanta burocracia. Além disso, as desenvolvedoras que criarem títulos para o Xbox One terão uso liberado e gratuito da engine Unity, uma das mais versáteis do mercado. Várias desenvolvedoras já estão no programa, como as nanicas Team 17 (produtora de *Worms*) e a Slightly Mad Studios (de *Need for Speed: Shift*) e a peso-pesado Crytek (criadora de *Ryse: Son of Rome*).

## NOVIDADES EM FORZA

Uma atualização para o Forza Motorsport 5 lançada no final de dezembro mudou um pouco a economia dentro do jogo. Desta forma, os carros presentes no disco do game custam 45% a menos que na época do lançamento. Além disso, os créditos, a moeda usada no jogo, serão ganhos duas vezes mais rápido do que antes. Outra novidade são os modos Drag, uma corrida em linha reta com até oito jogadores, e Tag, modo em que não se deve entrar em contato físico com outros carros.



Fotos: divulgação

## COMPROU GATO POR LEBRE

O inglês Peter Clatworthy, de 19 anos, ganhou fama na internet pelo vacilo de pagar US$ 750 por uma foto da caixa de um Xbox One. Ele comprou o console pelo site de leilões eBay, mas não prestou atenção que a descrição do produto falava apenas de uma foto do aparelho. Compadecida com a situação, uma loja britânica deu um Xbox One novinho para ele. Resta saber se tudo não foi uma armação para promover a loja. Hoje em dia, tudo é possível...

**Personalize seu GTA** O criador e editor de conteúdo de *Grand Theft Auto Online* já está disponível em versão beta aberta para quem adquiriu o jogo. Com esse recurso, você poderá criar mapas para os

Em pauta...

# OS ESTÚDIOS [illegible] DAD[illegible] FO[illegible] DE CRIA[illegible]

O [illegible] pelo [illegible] ...ável sub[illegible] ambições [illegible] ...os dese[illegible] ...com fazem ma[illegible] ...wezes traba[illegible] ...es dão ao[illegible] ...erias prolon[illegible] ...ão pelas hor[illegible] ...complexa ques[illegible] ...trado imensam[illegible] ...so.ver. "Na m[illegible] ...é uma [illegible] ...mpre e[illegible] ...ar[illegible]

modos multiplayer, como deathmatches e pistas de corridas. A utilização do editor não é difícil e existe um tutorial para ajudar os iniciantes.

Mexer no editor, pelo menos, é mais tranquilo do que negociar com o Trevor

### PLANO DE JOGO

"Quando trabalhei no desenvolvimento de um game de grande orçamento, já sabia que haveria pressão", diz Atkinson-Jones. "Dependendo do andamento do projeto, você se ressente. Por que o game não foi planejado corretamente, para começo de conversa? Por que tenho de ser novamente pressionado para salvar um mal planejamento?" completa o desenvolvedor.

### DIAS PEQUENOS

"Em empregos anteriores, vi equipes trabalhando em turnos de 12 horas, com um time indo das 8h às 20h, e depois outro das 20h às 8h, durante semanas", diz Swift. "Também sei de gente que dormia no escritório ou que trabalhava dois dias direto, sem parar, com expedientes de 16 horas como norma na reta final de chegada."

### HORA DE JOGAR

"Não dá para dizer como vai ser a jogabilidade de um game até que você o jogue... não importa o quanto você planeje", diz Swift. "Sempre haverá períodos de redesign em que se é obrigado a jogar fora aquilo que já tem para criar algo novo. Se o prazo limite estiver se aproximando, a pressão aparece."

### JOGO EM EQUIPE

"Pressão nem sempre é ruim", diz Atkinson-Jones. "Na maioria das empresas em que trabalhei, havia uma espécie de atmosfera de zoeira e um senso de trabalho em equipe que deixava tudo agradável – especialmente quando você é mais jovem e não tem uma família esperando em casa."

### ORGULHO E ALEGRIA

"O que nunca pode ser ignorado é que grande parte da pressão é exercida voluntariamente, por gente que ama seu trabalho", diz Griffiths. "Em minha experiência, sempre vi pessoas trabalhando em horários malucos porque queriam que seu trabalho ficasse melhor."

### PARA O ALTO E AVANTE

"No final das contas, pouquíssimos games brilhantes são produzidos sem que alguém, em algum lugar, não tenha buscado seguir para o alto e avante", diz Griffiths. "O que devemos levar em conta é que isso acontece porque as pessoas se orgulham de seu trabalho – não porque alguém as está forçando a isso."

# Novidades a caminho

## Lara Croft turbinada

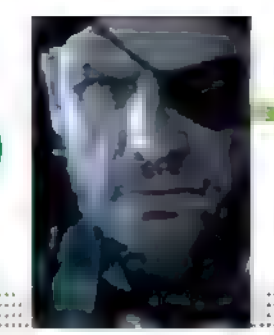
A Square Enix anunciou o lançamento de *Tomb Raider: Definitive Edition*, que trará o game de 2013 repaginado para o Xbox One. Além dos gráficos em 1080p, há novidades como trocar armas e acessórios, além de acessar menus por comandos de voz, assim como usar gestos para manusear relíquias. Atenção, colecionadores: *Definitive Edition* deve vir acompanhada de quadrinhos digitais e um livro com a arte conceitual do jogo. A previsão de lançamento é 8 de janeiro.

## Rayman na nova geração

Está previsto para 25 de fevereiro, nos Estados Unidos, o lançamento de *Rayman Legends* para o Xbox One, que vem com conteúdos exclusivos para o novo console como trajes baseados em Sam Fisher, de *Splinter Cell*, e Vaas, o vilão de *Far Cry 3*. No Brasil, *RL* terá legendas em português.

## Mais que super. Ultra!

Uma nova expansão para *Super Street Fighter IV* foi anunciada pela Capcom, com lançamento previsto para os primeiros meses de 2014. Batizada como *Ultra Street Fighter IV*, ela contará com seis novos cenários e cinco personagens, incluindo Poison, Elena, Hugo, e Rolento.



**Big Boss está de volta** *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* chega às lojas em 18 de março, tanto para Xbox One quanto para Xbox 360. De acordo com o criador do jogo, Hideo Kojima, *Ground Zeroes* foi

10 DICAS PRO

ENTREVISTA Jen Taylor

# FALA SOBRE COMO É DAR VIDA A HEROÍNAS DE GAMES

**A voz da Cortana de *Halo* e da Zoey de *Left 4 Dead* usa o dom da fala para dar vida às personagens**

**CURRÍCULO**

**NOME** Jen Taylor

**CARGO** Dubladora

**BIOGRAFIA** Começou como radialista e atriz de teatro. Taylor "caiu de paraquedas na dublagem" participando de comerciais de rádio para jogos em Seattle, EUA. Em 1997, conseguiu seu primeiro papel como a personagem Sunny Day, de *Backyard Baseball*.

**1 Dê opções aos estúdios nos testes** A Bungie não conseguia decidir se queria que Cortana fosse britânica ou americana. Então, dei algumas opções diferentes para eles.

**2 Um trabalho de cada vez** Vão rir disso, mas eu não sabia que *Halo* era popular até que me chamaram para fazer a continuação. Como atriz, é preciso finalizar um projeto dando seu melhor. Então, com *Halo*, eu pensava: "Vou voltar! "

**3 Tente não pensar em como seus papéis podem ser significantes** Claro que é gratificante ver que a galera curtiu o resultado. Isso fica óbvio quando vou a eventos e vejo gente realmente tocada pelos jogos. Mas isso é algo que acontece naturalmente.

**4 Saiba o papel dos personagens em relação à história principal do jogo** Cortana é sua amiga, mas a Bungie não queria que ela fosse um interesse romântico. A empresa queria que ela fosse a ferramenta que auxilia o jogador. A relação de Cortana e Chief mudava ao longo do caminho – é de partir o coração. Eles estiveram juntos por oito anos.

**5 Pense em quem você está encenando** Grande parte de encontrar uma nova voz tem a ver com aquilo que você recebe da direção e do tom que o desenvolvedor quer. Também existem algumas técnicas para chegar lá. Essa é uma pessoa mais jovem ou mais velha? A voz é alta, baixa, estridente, limpa? Há todo tipo de aspectos de tom que você pode perseguir.

**6 Preencha a história de pano de fundo** Quanto mais você conhecer da história, melhor. Sei um monte de coisas sobre a Zoey que acho que nunca foram reveladas nos games. Meu noivo estava jogando e disse: "Não vi nada daquelas coisas que você me contou".

**7 Esteja preparado para entrar na pele de um personagem** Eu fiz captura de movimentos para Halsey [de *Halo 4*]. Foi tão divertido. É quase como teatro. Acho que é algo muito importante para um artista de dublagem. Quando se está no estúdio, você usa seu corpo inteiro. O jogador sente isso.

**8 Imitar outras vozes é um bom começo** Você descobre a versatilidade e depois começa a descobrir como criar as personagens por conta própria. Mas tudo começa com imitação, pois é isso que se sabe fazer. Já é um começo

**9 Não fique intimidado com gente famosa em outros papéis** É difícil para os dubladores, pois a galera quer ouvir a voz de estrelas do cinema. Fico feliz que o mercado esteja crescendo, mas espero que continue sobrando espaço para os dubladores profissionais.

**10 Curta** É legal! Você pode ser quem quiser, não está limitado por seu corpo. Você pode ser uma velha senhora, uma jovem... enfim, não importa. Não ter limites é algo muito libertador para um artista.

adiantado devido à avidez dos fãs para continuar a história de Big Boss – que só faria parte de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, ainda sem previsão de lançamento. Como parte da versão exclusiva para Xbox, há Jamais Vú, uma fase que traz Raiden, o ninja cibernético de *MGS: Revengeance*, numa luta contra body snatchers, seres sobrenaturais que entram nos corpos de soldados e os controlam.

PONTO DE VISTA

# JÁ É A HORA DE COMPRAR O XBOX ONE?

## XBOX JÁ!

**LUIZ SIQUEIRA**
GAMER INVETERADO E FÃ DE NOVAS TECNOLOGIAS

Quem vive de passado é museu! A frase é batida, mas é a pura realidade no caso de quem ainda não se convenceu que comprar um Xbox One já vale muito a pena. Tudo bem, você pode até não optar por adotar o novo sistema imediatamente, pois achou um pouco caro ou quer esperar mais jogos. Mas você tem a certeza de continuar no X360 significa viver jogando games do passado, aliás, às vezes, de um passado muito distante. Sem contar o sofrimento que você passará assistindo a vídeos, capturas e imagens dos jogos multiplataformas que continuam saindo para XOne e X360 por enquanto. Sofrimento porque a diferença no visual é não absurda. Só aí já tem justificativa de sobra para trocar o sistema.

O pior é que nem se você falar assim: "Eu só jogo *FIFA*, não preciso do Xbox One" vai encontrar argumentos favoráveis. Jogar o *FIFA 14*, por exemplo, no One é tão mais divertido e envolvente, que basta você pegar no controle e disputar meio tempo de uma partida para dizer que "preciso do XOne para jogar *FIFA 14*". Não dá para resistir. E olha que eu nem falei da interface, do controle, dos comandos de voz, do Kinect...

X

## TÔ FORA!

**AKIRA SUZUKI**
REDATOR DO SITE WWW.UOL.COM.BR/JOGOS

Entendo a empolgação da galera quando chegam os consoles de nova geração, mas, raciocinando um pouco, vejo que há mais desvantagens do que pontos positivos em comprar um videogame agora. Em primeiro lugar, a oferta de jogos é bem limitada. Tudo bem, *Forza Motorsport* 5 parece ser um game bem legal, mas será que justifica a compra de um videogame só para isso? E o que dizer dos títulos multiplataformas? Quase todos estão disponíveis no Xbox 360 – claro, sem todas aquelas firulas de fumaça e partículas, mas são essencialmente o mesmo game.

E o que dizer dos preços? Acho que estão muito salgados. Penso em pegar um Xbox One quando surgir uma versão remodelada, um modelo slim, pagando bem menos. Esperar traz uma vantagem adicional: os defeitos tendem a ser menores depois de algum tempo. Comprar console no lançamento pode saciar sua vontade de colocar as mãos em algo novo, mas também corre o risco da empresa transformar você em uma espécie de teste final, antes de corrigir esses pequenos deslizes.

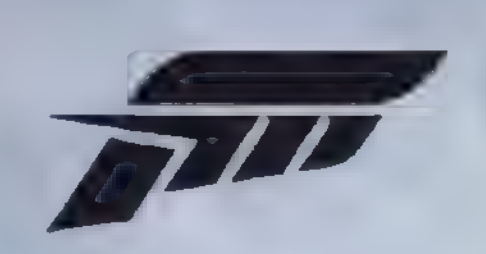
**E VOCÊ? O QUE ACHA DISSO?** Nós queremos saber qual a sua opinião. Envie-a para xbox@uolinternet.com.br ou cale-se para sempre...

Microsoft

L

Microsoft Studios

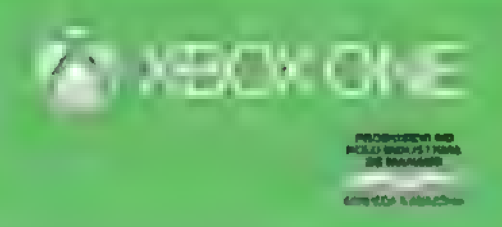
10



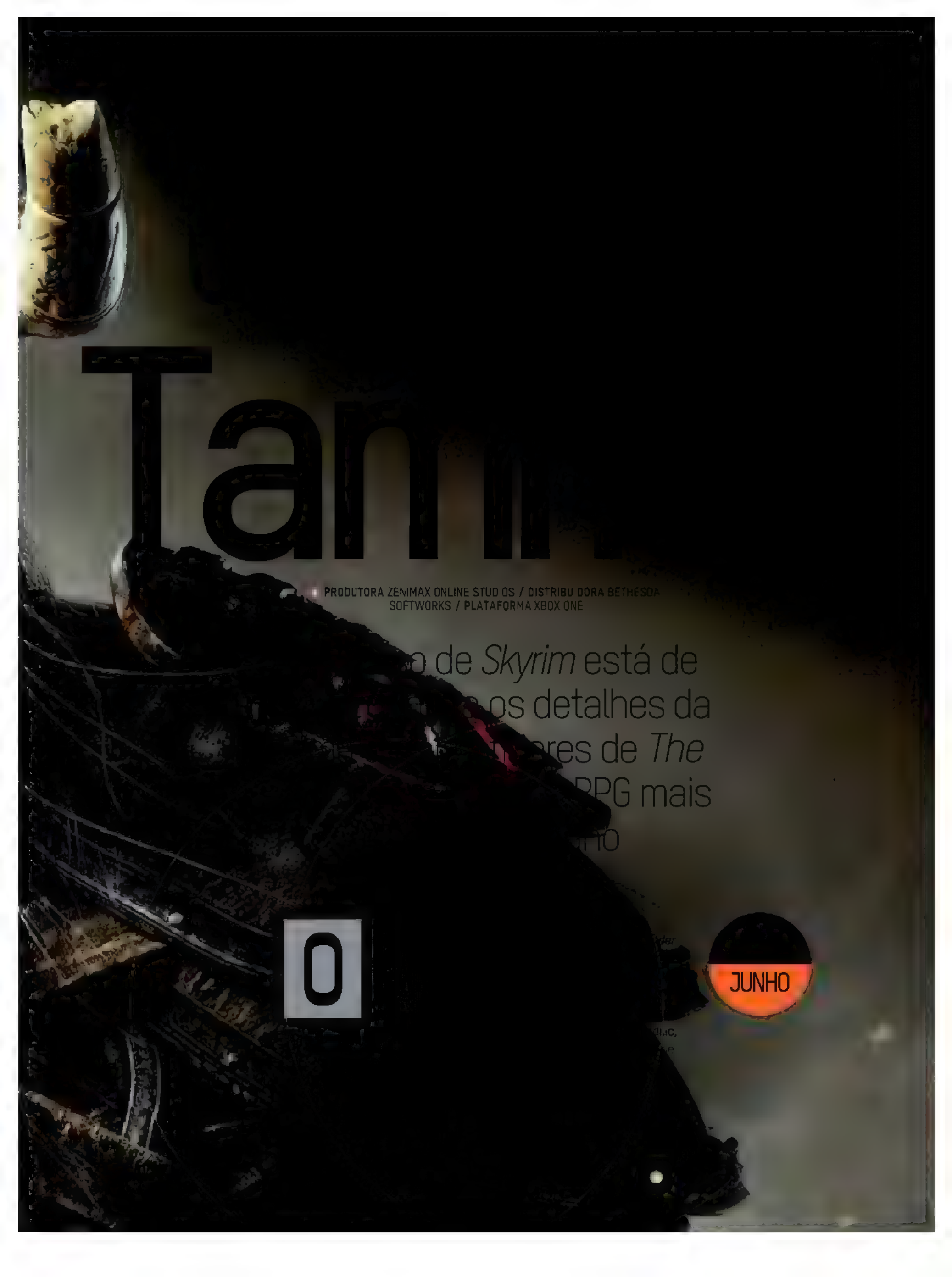
# FORZA MOTORSPORT 5

Forza Motorsport 5 é uma verdadeira experiência de cinema, estrelando os carros e as pistas mais incríveis do mundo. Criado do zero para tirar o máximo do Xbox One e do poder infinito da nuvem, nunca um jogo deixou a experiência de acelerar tão real quanto Forza Motorsport 5.

Xbox.com/Forza5



Continuação indireta de *Skyrim*, *The Elder Scrolls Online* situa-se em um mundo medieval recheado de monstros e raças diferentes. Uma delas são os Nords, que têm habilidades especiais para lutar com espadas e forjar armas


Tam
PRODUTORA ZENIMAX ONLINE STUD OS / DISTRIBU DORA BETHESDA
SOFTWORKS / PLATAFORMA XBOX ONE
o de Skyrim está de
os detalhes da
res de The
PG mais
0
JUNHO

## ESCOLHA SUA CLASSE NO JOGO

Há apenas quatro classes iniciais em *The Elder Scrolls Online*. Você só precisa escolher o que é melhor para a ocasião.

### DRAGON KNIGHT

Essa classe acomoda brutamontes com resistência a dano e curadores mais frágeis. Fiery Reach é uma habilidade básica que encurta a distância entre você e os inimigos para usar ataques atordoantes.

### TEMPLAR

Tem diversos ataques baseados em luz, incluindo os rápidos Sun Strike, Sun Fire e Rushed Ceremony, um ataque de cura essencial em grandes batalhas.

### SORCERER

As ramificações de magia abertas são: Dark Magic, que causa dano; Daedric, que evoca criaturas; e Storm Summoning, baseada nos elementos da natureza.

### NIGHTBLADE

Um assassino que rasteja pelas sombras e usa armadura leve para manter seus movimentos silenciosos. Rastejar usa Stamina, um importante atributo no jogo.

A princ pal habilidade dessa Nightblade e a furtiv dade

# ESCOLHER UMA CLASSE NÃO IMPEDE DE APRIMORAR SUAS HABILIDADES NO JOGO

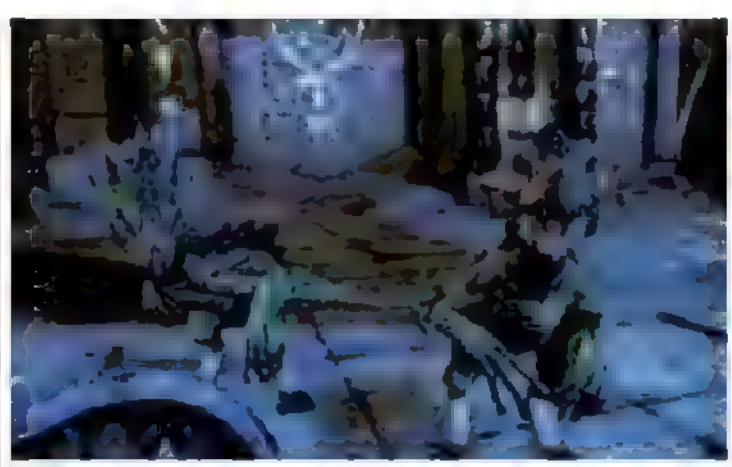
*Skyrim*, agora é necessário escolher uma classe, entre as quatro disponíveis que fazem parte da seleção dos atributos dos personagens, como furtividade, arquearia, magia... O processo muito intuitivo. Por exemplo: escolher um Healer, um personagem com habilidades de cura como o Sorcerer, não o impede de usar as armas e armaduras preferidas, então você pode muito bem usar um Templar para replicar o estilo cura/ataque de um Paladin. Apesar de não existir regras que impeçam um furtivo Nightblade de utilizar uma armadura pesada e barulhenta, é desnecessário dizer que ao fazer isso você está prejudicando suas próprias especialidades

Seja qual for a classe e a raça escolhida, seu personagem tem a alma roubada pelo príncipe Daedric Molag Bal - os Daedrics são uma espécie de semideuses inimigos muitos comuns na série. Mas com um nível tão baixo, não há nada que você possa fazer sobre isso... por enquanto. Só resta um trabalho pesado de personagem nível 1 nos arredores de Bleakrock. Uma mulher teve os membros de seu grupo transformados em Skeevers, pequenos animais parecidos com ratos, e só você pode fazê-los voltar ao normal com um bastão mágico. Halmaera, um NPC sem grande importância, perdeu seu marido e seu cachorro e quer que você os encontre. Há também uma mina abandonada muito bem protegida.

**Conversar com outros personagens é essencial, já que são eles que dão as missões ao jogador, para que ele consiga juntar experiência para subir de nível e dinheiro para comprar novos armamentos e armaduras**

## Muitas missões

O jogo definitivamente funciona como um MMO, mas a Zenimax sabiamente evitou missões com muito texto, usando diálogos curtos como "estou fazendo sopa de pata de lobo você pode matar dez lobos para mim?" As conversas são faladas e seguem o padrão da série. Há muitos livros espalhados pelo mundo de Tamriel, adicionando informações sobre o universo do jogo e acionando missões. E o mais importante é que tudo tem um propósito, mesmo que algumas missões pareçam triviais e abruptas.



Novos inimigos fazem sua aparição pela primeira vez na série. Como resultado, não faltam caras "charmosos" como esses aí em cima

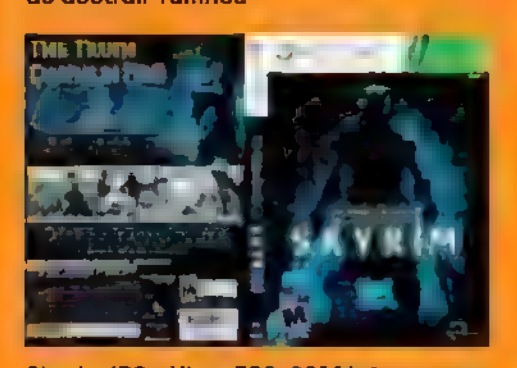
## Conheça os principais jogos da série e suas tramas

Arena (PC, 1994): O imperador Uriel Septim é aprisionado em outra dimensão e somente um prisioneiro será capaz de salvá-lo.

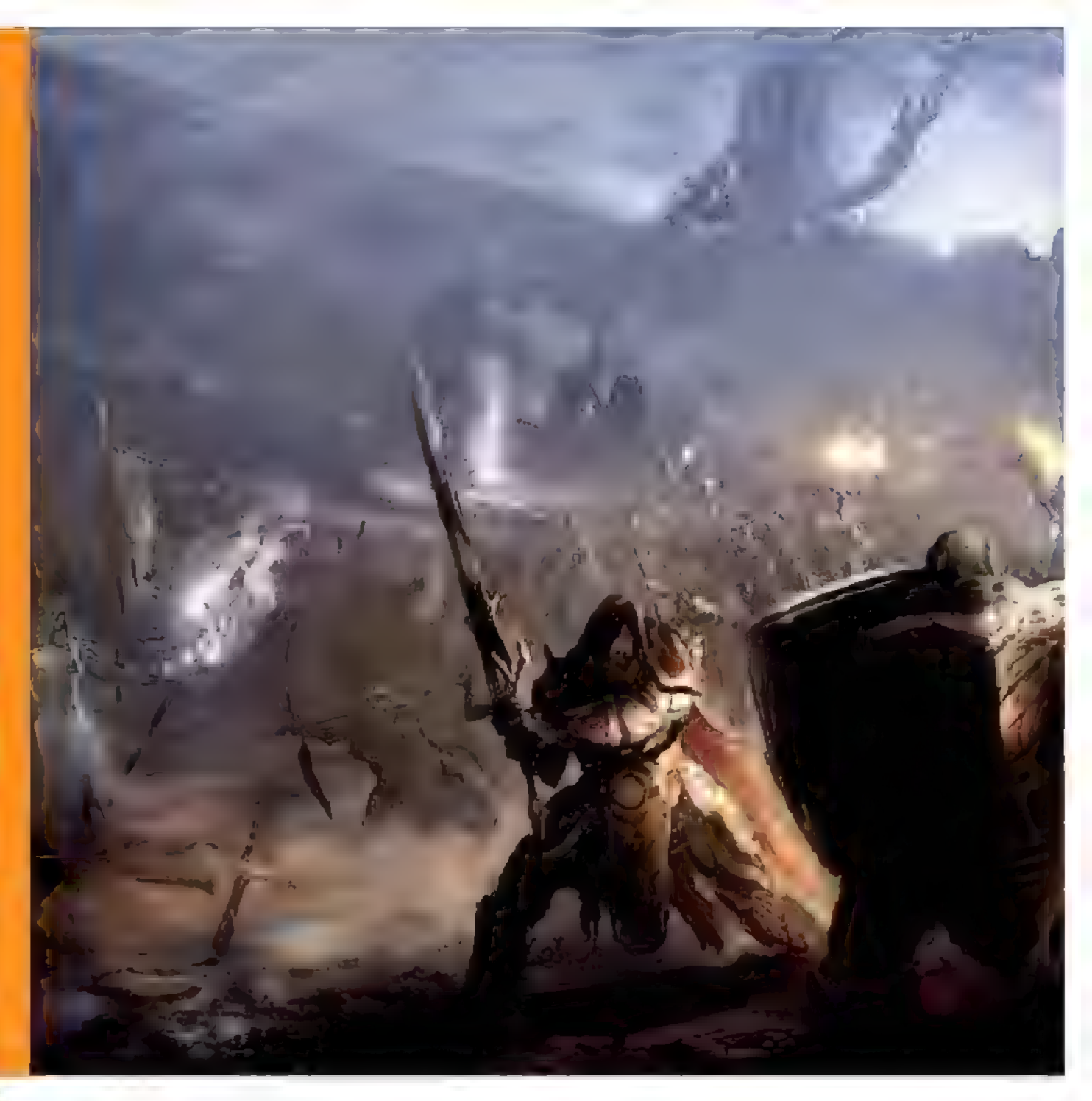
Daggerfall (PC, 1996): O golem Numidium é encontrado e o Imperador envia seu melhor cavaleiro para não permitir que caia em mãos erradas.

Morrowind (PC e Xbox, 2002): Solto da prisão pelo próprio imperador, o jogador vai para a ilha de Vvardenfell para iniciar sua aventura.

Oblivion (PC e Xbox 360, 2006): Com o assassinato do imperador Uriel Septim VII, um guerreiro deve encontrar o herdeiro do trono e impedir os daedra de destruir Tamriel.




Skyrim (PC e Xbox 360, 2011): A história do Dragonborn, um herói com sangue de dragão que tem o dever de derrotar o temido dragão Alduin.



**Ninguém ainda sabe o que é esse cara. Mas, pelo visto, ele vai gastar muita Stamina e Magicka de seu personagem para ser derrotado**

As missões secundárias que se completam em Bleakrock antes de decidir fugir do local definem o número de pessoas que chegam ao continente com vida. Isso cria uma situação incomum em que seu mundo persistente é diferente do de outros jogadores. Por exemplo: se você não salvar o marido e o cachorro de Halmeara, mas seu amigo sim, o mundo deve terá NPCs que você não pode ver.

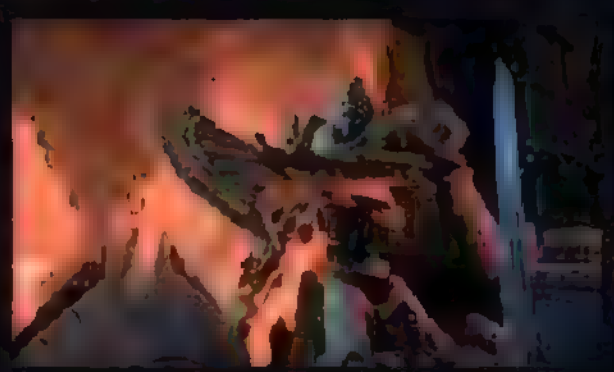
A missão mais interessante que jogamos chama-se Hozzin's Folly e nos deu a chance de conferir os elementos de furtividade e subterfúgio existentes em *The Elder Scrolls Online*. Equipar um disfarce de bandido reduziu a distância na qual éramos avistados por patrulhas inimigas. Agachar reduz a distância mais ainda e exibe um ícone em forma de olho que indica que você está prestes a ser encontrado.

O sistema não é perfeito – os cones de visão parecem ser ignorados dependendo da proximidade. Isso fez com que as tentativas de se aproximar silenciosamente por trás de alguns NPCs acabassem em combate direto, destruindo nosso disfarce. Então tivemos de eliminar mais bandidos para usar as roupas deixadas por eles. A lógica do modo furtivo foi mudado pelos produtores, mas será familiar para jogadores acostumados com o gênero MMO.

Muitos elementos dos *Elder Scrolls* clássicos foram usados nessa nova versão on-line, como os três atributos de combate – Magicka para conjurar feitiços, Stamina para bloquear, esquivar e correr, e Health para se manter vivo. É tudo muito familiar, mas o funcionamento na versão on-line deve receber novidades.

## Tudo pelo social

O fato de *The Elder Scrolls Online* ser um jogo multiplayer massivo forçou uma mudança nos holofotes. Longe ser um parque de diversões só para o poder fantástico de um único jogador, agora você faz parte de uma vibrante economia que precisa servir



Todos essa signos e esquemas das coisas sem sentido que deram origem a grandes histórias com *Star Wars* tiveram desaparecer. Pete Hinerwadel, o fascínio pelo ethnesia, queria ter um entretenimento que colocasse todos os seus fãs no jogo e os ajudasse a ser sua Casa. Houve também uma coisa no coquetel: estabelecida por Lucas, a Lucasfilm, a ideia de que quem comprar uma casa levando uma vida calcada seria ovenlada.

Esse tipo de comportamento não funciona em um mundo onde a ação é uma não e um cenário de ação. Dificuldade não é um conceito de ação, mas é um conceito de ação. Enumerar outras formas de preencher seu tempo se você não gosta de completar missões principais. "Tem ainda uma das coisas que mais adoro em *Star Wars*: é um coquetel familiar para qualquer pessoa que tenha jogado *World of Warcraft*. Você controla um bonaco de pelúcia, coloca roupas na sua Casa e espera algo fofo. Para intensificar o aspecto

s habituais
ogadores do RPG
a Bethesda estão
costumado a andar
zinhos por Tamriel.
mas a companhia
e amigos deixa
s missões bem
mais divertidas

social. Um exemplo disso é a pesca: nada de pescadinhas fáceis e sem graça, que o cartaz do jogo mostra. Para pescar é preciso ter habilidade.

Por que diabos alguém quer pescar em uma cozinha? Para vencer os inimigos de maneiras criativas. Habilidades que mantêm os objetos em movimento na economia do mágico permitem que você converta uma cadeira em rolete, tão que neutralizam seus adversários ou ajudam a encorajar os amadores. A Microsoft, capital escolhe, tem projetado e experimentos com a gente lentos encontrados pelos

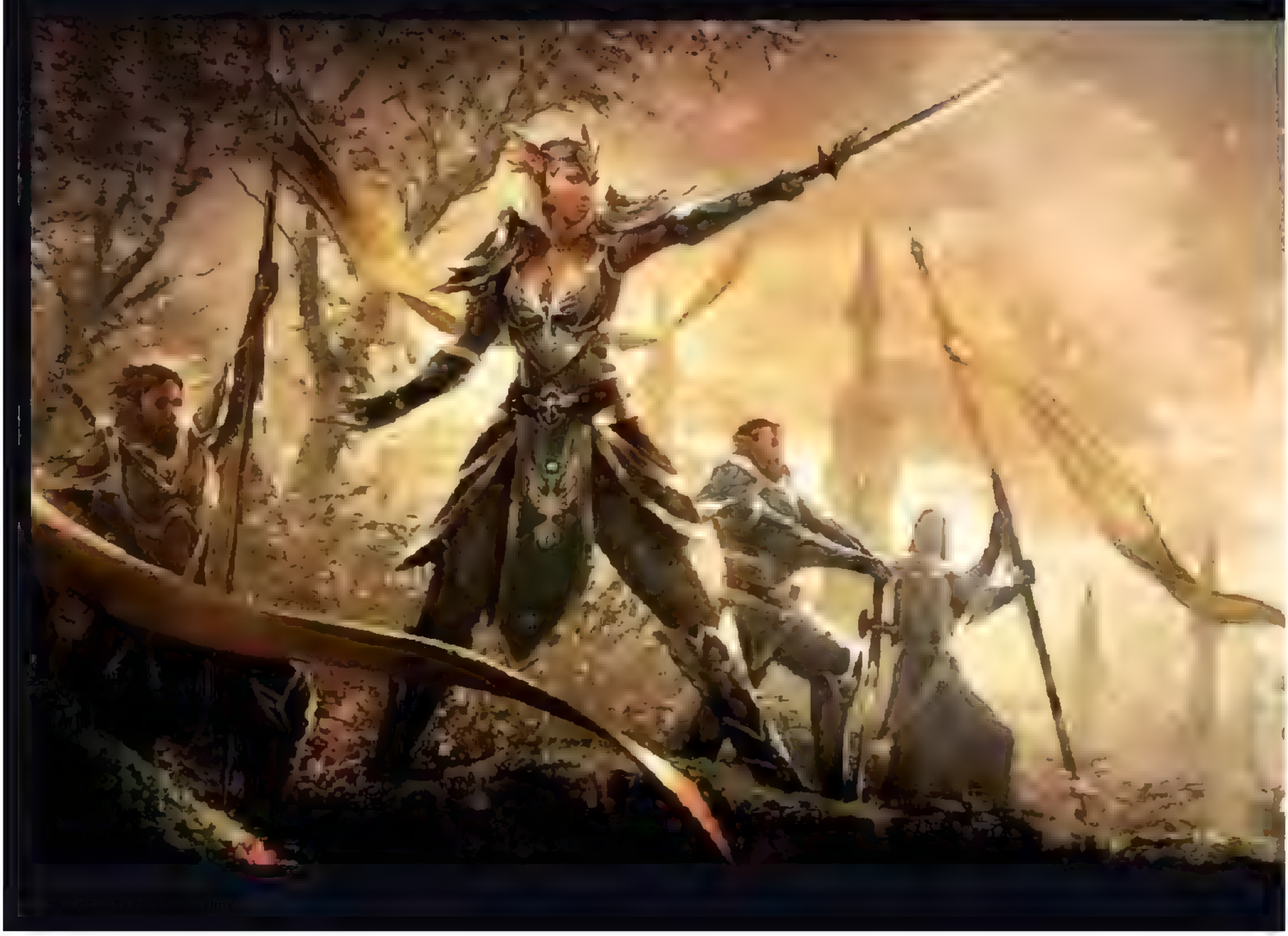
centenas, tal Lendário fica com um sistema bem familiar em seu essencial. Entre os ingredientes [illegible] também encontramos a Mirmoth e Vampire Dust, mas com um toque nos simplificado do que [illegible] anteriores. Os efeitos de ingredientes e efeitos combinados diferentes permitem que as pessoas vaçam experiências com uma enorme variedade de combinações. "Tudo se resume ao aspecto social", diz Sage. "Queremos que as pessoas compartilhem os resultados que conversem sobre o que estão

Lendário e Decorativo, o sistema que criamos."

Encantamento, fabricação de armas e armaduras também estão presentes, embora cada personagem só possa aprender um ofício dessas habilidades. Novamente, isso reforça a socialização: você é não é o Dragonborn, é uma vida na sua alma e auxilia, ou não, personagens e adversários. Amizade, comércio e cooperação são essenciais.

## Habilidades poderosas

Na E3 de 2012, foi possível notar alguns jogos que estão inovando também nos empolgantes e realistas em combate. A abertura do novo jogo de *Xenoblade Chronicles* e as batalhas inusitadas que parecem deixar *The Division* e combate em *Ingress*



*Scrolls Online* parece ser mais uma mistura de ideias ultrapassadas. Sua arma equipada desfere ataques que podem ser combinados com poderes desbloqueáveis que causam dano, envenenam, eletrificam ou humilham seus inimigos.

Dragon Knight tem três caminhos em que pode progredir em sua classe. A habilidade Ardent Flame permite lançar uma corrente de fogo que puxa o oponente para perto. A segunda habilidade é um golpe flamejante que arranca um inimigo do grupo e causa dano antes de seus companheiros notarem e a batalha ficar caótica. Lutar contra um inimigo costuma ser fácil, contra dois é complicado e contra três é suicídio. Mas personagens de MMO geralmente ficam restritos a áreas específicas – eles não irão atravessar o continente inteiro atrás de você como um guarda teimoso de Skyrim. Earthen Heart permite evocar um punho de pedra que atordoa seu inimigo por alguns segundos. E há o Poder Dracônico, cuja habilidade é o Spiked Armor, que devolve o dano causado a quem o provocou.

Até aqui, nada de novo – a árvore de habilidade com três ramificações é um padrão do desenvolvimento de personagens em RPG. Mas *The Elder Scrolls Online* tira o chapéu para os jogos anteriores, dando a cada classe de arma seu próprio conjunto de habilidade. Portanto, se você estiver se especializando no uso do arco, irá habilitar poderes específicos dele – Poison Arrow causa dano com o passar do tempo se o disparo for certeiro, ao passo que Volley causa dano em área.

## CONFORME SE USA MUITO UMA ARMA, O JOGADOR TERÁ MAIS HABILIDADE COM ELA

Entre os heróis do jogo, há magos, guerreiros e arqueiros

Há também um elemento de esquiva e timing, embora adaptado ao possível lag (atraso) do formato MMO. Os inimigos "entregam" seus ataques especiais, dando uma chance para você agir. Se vir um redemoinho de linhas brancas, eles estão planejando um ataque forte, que pode ser evitado com uma defesa. Isso irá deixá-los atordoados, garantindo a oportunidade de desferir seu próprio ataque forte ao manter o botão de ataque pressionado. Outros inimigos indicam um ataque por meio de um cone visível na frente deles, permitindo que você role para o lado para esquivar.

Andar com pessoas de classes variadas e, daí, balancear as habilidades da equipe. Isso é uma vantagem na hora de montar as estrategias de ataque

### E por último...

É impossível dizer se *The Elder Scrolls Online* conseguirá o feito de superar o ótimo *Skyrim*. Jogamos apenas duas horas – quase nada para um gênero que consome anos da sua vida se você deixar. Fãs de *Morrowind*, *Oblivion* e *Skyrim* devem se preparar para uma experiência muito diferente. Mas MMOs são tão divertidos quanto a comunidade que os joga – e a julgar pelos vídeos feitos pela comunidade em resposta a *Oblivion* e *Skyrim*, *The Elder Scrolls Online* deve receber alguns dos jogadores mais interessantes, criativos, bizarros e hilários que existem. E isso por esse motivo, o novo jogo da série tem tudo para ser uma experiência incrível.

ASSA
CRE
BLAC
NOVEM
ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG
ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG
ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG
ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG
ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG
FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL

SSINS
EED IV
K FLAG
MBRO, 2013
UBISOFT
PS4 PS3

STOP

recorda Bruner. "Não havia energia suficiente, então o vizinho da loja de camisetas nos deixou puxar uma extensão pela sua porta até o nosso espaço. E também tinha um buraco de bala na janela..."

O segundo escritório foi montado em cima de uma clínica de hipnose, no mesmo local em que rolavam sessões de gerenciamento de raiva ordenadas pelo tribunal de justiça. "Havia uma caçamba de lixo ali perto sempre cheia de ratos e pombos", diz o diretor de criação Jake Rodkin. Isso parecia adequado ao desespero do estúdio, que precisava de um grande sucesso para fazer valer a pena essas instalações precárias.

"Lembro-me de escrever longos e-mails para empresas descrevendo quem éramos e o que queríamos, sem ter ideia se haveria alguma resposta", diz Connors. "Três semanas mais tarde, alguém respondia e eu corria para a sala de Kevin gritando: 'Eles responderam!' Isso foi na época em que fazíamos todo o possível para conseguir promoções, distribuição, parcerias, acordos e licenças; era uma luta constante."

## No rumo certo

Nos meses que se seguiram, a Telltale obteria respostas de gente bem importante, e agora, uma década depois, a empresa tem uma impressionante biblioteca de adaptações de games licenciados em seu nome. Da série de games *CSI* até a publicação de suas próprias versões de *Back to the Future*, *Jurassic Park* e *The Walking Dead*, existe não apenas uma indicação de que a Telltale busca marcas de qualidade, mas que também procura aprimorar a jogabilidade delas.

"Muitas produtoras de games começam cada game do zero", diz Bruner. "Enquanto elas costumam apelar para uma nova engine, nós usamos sempre a mesma. Mais do que qualquer outra produtora, a Telltale é muito repetitiva. Estamos colocando um tijolo por vez, tentando reinventar esse gênero." É uma filosofia que serviu para aprender importantes lições. Considere *Jurassic Park* como o game que quase definiu a abordagem do estúdio em relação ao adventure moderno.

# FALTAVA ENERGIA NO PRIMEIRO ESCRITÓRIO DA TELLTALE E A JANELA TINHA ATÉ UM BURACO DE BALA

"Tínhamos algumas pautas quando começamos *Jurassic*", diz Bruner. "Jogos anteriores da Telltale, como *Sam & Max* e até *Back to the Future*, eram basicamente puzzles e, se você ficasse travado em um enigma, travava também no game. Uma diretriz traçada com *Jurassic Park* foi que o jogo não iria parar... seria um passeio por um parque temático e ele prossegue, com o jogador sempre entretido", comenta.

Na realidade, essa abordagem viria a definir o novo estilo de adventure, como um avanço em direção à jogabilidade centrada na história que, em retrospectiva, quase deu errado. "Como filmes e livros muitas vezes são contados a partir de perspectivas diferentes, queríamos levar isso para um jogo interativo. Seria possível contar histórias do ponto de vista do herói e do ponto de vista do vilão? Você jogava com muitos personagens diferentes em *Jurassic Park*, às vezes trocando no meio da cena, como se estivesse controlando a história em vez do personagem", relembra Connors. Mas essa lógica não funcionou. Isso motivou a empresa a enfatizar as escolhas em *The Walking Dead*.

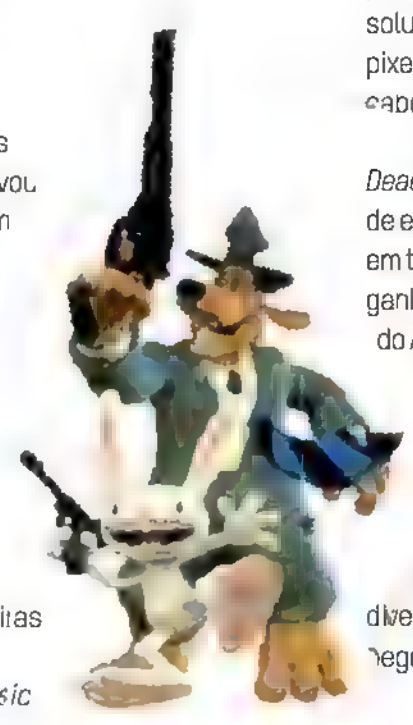
"Fizemos uma escolha no final do último episódio de *Jurassic Park*", observa Connors. "Ou você pegava a lata de creme de barbear ou não pegava. Isso foi quase como um protótipo, pois havia dois finais diferentes. A galera respondeu muito bem a isso." Era o início da apresentação de conteúdo de maneiras nunca feitas antes. "Por isso, não haveria *The Walking Dead* sem *Jurassic Park*", acrescenta Bruner.

## O poder do povo

A abertura poderosa de *The Walking Dead* definiu o tom daquilo que se tornaria um dos maiores games modernos do gênero. A série de quadrinhos de Robert Kirkman foi fielmente adaptada como tributo a clássicos da cultura zumbi, com Everett evocando não apenas o protagonista Ben do filme *A Noite dos Mortos-Vivos*, mas também o ator desse personagem, Duane Jones, que foi um professor de inglês. Subverteu as convenções dos games adventure ao enfatizar o desenvolvimento de personagem e os diálogos, e não a solução de enigmas e a caçada de pixels. E virou o mundo dos games de cabeça para baixo.

**Oi! Eu sou o melhor dinossauro de todos. Talvez você tenha ouvido falar de mim. Eu sou um tiranoss... o que estou dizendo, é claro que você ouviu falar de mim. Não é?**

Desde janeiro de 2012, *The Walking Dead* vendeu mais de 8,5 milhões de episódios da primeira temporada em toda a gama de plataformas e ganhou mais de 70 prêmios de Game do Ano da imprensa especializada. Seu foco na caracterização e na dramaticidade tocava nos pontos certos: decisões eram genuinamente difíceis e as consequências tinham um grande peso moral. O elenco diversificado fazia da conversação e da negociação uma experiência às vezes



### O jogo que deu visibilidade à empresa

A fama da Telltale de adaptar quadrinhos vem de muito tempo. O jogo *Sam & Max Save The World* é baseado na HQ de Steve Purcell e dividido em seis episódios. Conta a história da dupla Sam, um cachorro vestido de terno que adora inventar palavras, e Max, um coelho que prefere resolver os casos policiais com mais violência. Na primeira aventura, os dois descobrem que um antigo astro infantil está usando fitas de vídeo para fazer lavagem cerebral e controlar a mente das pessoas. A missão dos heróis é impedi-lo.

**OS CARAS DA TELLTALE**

1/ **Dan Connors** — Presidente e cofundador
2/ **Kevin Bruner** — Gerente cofundador
3/ **Sean Vanaman** — Roteirista principal
4/ **Jake Rodkin** — Diretor de criação
5/ **Kevin Boyle** — Produtor-executivo

tensa, mas sempre memorável. Todos, desde Kenny, Duck, Lilly, Carly, até a coestrela infantil Clementine, tinham histórias para contar. Todos pareciam reais. Nem todos sobreviveriam.

*The Walking Dead* é um game de conexões humanas em um mundo desumano. Com a sociedade ameaçada por uma população mais morta do que viva, ele tirou o foco do tradicional inimigo de videogame – o zumbi trôpego e sedento de sangue – e mirou no quê das consequências do que significavam para quem ainda tinha pulsação. E valeu. "Colocar essas escolhas como um dos focos principais foi um risco significativo desde o princípio", afirma o produtor executivo Kevin Boyle.

Mas grande parte de *The Walking Dead* tem a ver com sutis diferenças nos relacionamentos e não era possível entrar nessa assumindo que o lance seria compreendido pelos jogadores. Foi necessária uma cuidadosa roteirização e

**Os personagens de *The Walking Dead*, como Ben e Chuck, apresentam maior profundidade em comparação com a versão do clássico *Back to the Future***

## NÃO HAVERIA *THE WALKING DEAD* SEM *JURASSIC PARK*

escalação de elenco. "Foi muito gratificante – em especial quando se trata de, por exemplo, escalar uma menina de oito anos com a qual os jogadores precisam se importar de verdade – e ver que tudo deu certo. Tinha até vídeos no YouTube de pessoas chorando", explica Boyle.

Mesmo assim, o produtor reconhece que havia riscos. Como um público mais amplo viu no programa de TV, os zumbis de *The Walking Dead* são simplesmente parte do mundo, não os astros. Em comparação com o modo como os games geralmente utilizam zumbis – uma força dominante vista apenas pela mira de uma arma –, um game que ignora o potencial de ação deles em favor de um estudo sobre relacionamentos, alianças e confiança parece uma aposta equivocada. Não para a Telltale...

Segundo Connors, um zumbi não equivale necessariamente a uma matança insensível. "Nunca foi a nossa especialidade", diz ele. "Sempre buscamos a franquia correta para criar essa tensão dramática que pudesse dar peso às circunstâncias. Tentamos isso com *Jurassic Park*, com dinossauros perseguindo o jogador e velociraptors criando situações intensas. Mas sempre pensamos em como isso ajudaria nossa narrativa, em como esse contexto dramático nos ajudaria a tornar o game atraente para as pessoas, para que elas se sentissem envolvidas e com necessidade de avançar por esse mundo em uma situação estressante." O resto é história e *The Walking Dead* tornou-se o maior feito da Telltale

## O forte sobrevive

O cenário está muito diferente do que era quando Connors e Bruner saíram da LucasArts para se dedicarem ao gênero adventure. De fato, o próprio gênero mudou de seus domínios no PC – onde o cursor acionado pelo mouse reinava supremo –, para os consoles, onde uma interface simplificada serviu para a criação de enigmas com menos caçada de pixels, personagens com mais dimensão e mundos quase sem limite de detalhes. E hoje, com os smartphones a cargo das compras por impulso de aplicativos, serviu para remodelar toda a indústria de games.

"Os desafios do mercado atual criam um espaço interessante", diz Boyle. "Há um monte de sequências por aí – sequências de ótimos jogos e sequências que quero jogar – mas também existem jogadores que buscam algo diferente, e nossa popularidade com *The Walking Dead* foi reforçada pela situação do mercado."

Bruner concorda. "Fizemos boas apostas em 2004 ao partir para o digital, com games menores e mais baratos. Achamos que havia uma oportunidade nisso. Acredito humildemente que estamos dificultando as coisas para as produtoras donas de grandes orçamentos. Tudo está andando rápido demais, e se você não for ligeiro, vai ser difícil de acompanhar."

# A META É DEIXAR OS JOGADORES COM A SENSAÇÃO DE SEREM DONOS DA HISTÓRIA

A temporada 2 de *The Walking Dead*, que já teve seu primeiro episódio lançado, parece que vai contra o comentário de Boyle sobre sequências, mas assim como cada título do histórico da Telltale serviu como lição para aprimorar o game seguinte, uma sequência de *The Walking Dead* vem com a mesma quantidade de benefícios e curvas de aprendizado que a quantidade de desafios. Onde um estúdio mira quando trabalha em uma sequência de seu maior sucesso? Na inovação? No refinamento? No medo generalizado de não ferrar com tudo?

"Em tudo isso", responde Bruner. "A meta é fazer melhor do que a temporada 1 e evoluir de modo a não ser apenas um clone. Acho que foi preciso muita coragem para fazer o que fizemos com Lee", referindo-se a um dos personagens do jogo. "Os jogadores estavam investidos nele e há muita abertura para o que a temporada 2 pode ser, para onde podemos levar tudo o que aprendemos com a primeira temporada. E tudo o que aprendemos com *The Wolf Among Us* até hoje. E talvez seja melhor do que a temporada 1 e do que *The Wolf Among Us*, e o título mais evoluído que já fizemos. Vamos ser ambiciosos: acho que 'para não ferrar com tudo é só dar mais do mesmo', não é o nosso estilo."

"Isso meio que se tornou uma profecia concretizada", diz Vanaman. "Se você fala 'não ferrar com tudo' é como se estivesse dizendo 'prepare-se para a mediocridade'. É por isso que o que fizemos com Lee foi tão bom: a julgar por onde o deixamos, é muito mais fácil evitar o 'não ferrar com tudo'. Tipo, nós tínhamos esse personagem de quem todos gostavam. Mas aí o destino dele... que sentido tem 'não ferrar com tudo' agora?"

Vamos voltar um pouquinho. Aquele game que Bruner mencionou de passagem, *The Wolf Among Us*, é outro projeto que o estúdio está desenvolvendo juntamente com a temporada 2 de *The Walking Dead*. Baseado na série de quadrinhos *Fables*, de Bill Willingham, o primeiro episódio do jogo está fazendo o estúdio pensar nas lições aprendidas que serão aplicadas e onde procurar meios de se sobressair sozinho. "*The Wolf Among Us* nunca será apenas um clone de *The Walking Dead*", diz

**A origem do estresse de *TWD*? Saber que suas decisões mais importantes estavam sendo anotadas e que os efeitos poderiam acontecer a qualquer momento**

### ORGULHO E PRECONCEITO

Agora que *The Walking Dead* é o queridinho da crítica e do público, Vanaman tem a certeza de que um jogo com um elenco inusitado pode alcançar o sucesso com o qual os jogos de tiro genéricos apenas sonham. "Tenho orgulho dos personagens ampliarem aquilo que um protagonista de games pode ser", diz. "Se quisermos continuar relevantes por muito tempo, é preciso contar histórias sobre uma gama mais variada de pessoas. Estou falando de etnias, de classes. Nunca se falou algo como: 'Vamos deixar nosso personagem menos específico para agradar a um público mais amplo'".

**Você nunca se sentiu mais julgado por um game do que quando *TWD* diz: "Clementine vai se lembrar disso"**

## IMAGEM DA LIMITAÇÃO

Você sonha em ter uma estátua de Lee e Clementine? Continue sonhando. Enquanto a Telltale se concentra em produzir games de qualidade, a falta de itens de merchandising fica evidente. "É uma questão de direitos autorais", explica Connors. "Nesse momento, estamos trabalhando no nosso site, www.telltalegames.com, e assim que ele estiver definido, voltaremos a criar itens de merchandising." Essas limitações fazem a equipe desejar uma propriedade intelectual própria para o que bem entender. "O licenciamento teve papel importante em permitir que nossa empresa fizesse tudo sem precisar de um novo conjunto de propriedades, o que é um grande empreendimento com muito risco associado", diz Connors. "Conforme crescermos, as coisas ficarão mais interessantes. O que mais queremos é que uma mente boa com narrativa venha trabalhar em parceria conosco para criar não apenas uma série de games, mas uma franquia completa de entretenimento com quadrinhos, programas de TV e tudo o mais. Vemos isso como o próximo passo".

**Velociraptors são muito exibicionistas e adoram um flash de câmera fotográfica**

Rodkin. "Os temas são diferentes, com tarefas diferentes – vamos fazer todo o possível para que as pessoas fiquem empolgadas pelas mesmas coisas que nós."

"A lição que tiramos com *The Walking Dead* é que nossos games não precisam ter a ver com escolhas", diz Vanaman, "mas que precisam deixar o jogador com a sensação de que ele é o dono da história e que as escolhas são parte disso. Passamos um bom tempo escrevendo, contando essa trama muito específica. O jogador não vai embora só achando que ouviu uma história. Ele sente-se como se tivesse vivido sua própria experiência. Esse é o critério:

**Uma das decisões menos angustiantes. Uma coisa que *TWD* nunca faz é atormentá-lo com a humanidade perdida dos zumbis**

conseguirmos ir de *The Walking Dead* para *The Wolf Among Us* e seja lá para o quê mais e manter essa sensação de propriedade. Isso pode significar muitas coisas – não nos impele a contar somente um tipo de história ou projetar apenas um tipo de game."

A equipe está animada com o sucesso de *The Walking Dead*. Eles praticamente tomaram posse exclusiva do gênero adventure e dos games em episódios. E de acordo com Connors, tudo se resume a uma só coisa: "Comprometimento. A Telltale vive e morre com base no sucesso dos games episódicos. Assim, tudo o que fazemos é focado em progredir. Nunca teve a ver com pegarmos aquilo que tínhamos no varejo e fazer funcionar como algo episódico, sempre teve a ver com simplesmente fazer algo episódico funcionar."

"Outro aspecto delicado", diz Bruner, "é que é tão difícil criar um game de uma hora meia ou duas horas quanto criar um de 60 horas. Não equivale a um terço do trabalho só porque a duração é menor. Cada minuto de nossos games recebe um nível de examinação que algumas fases de jogos de formato grande nunca recebem."

Comprometimento. Foco. Olho na qualidade. Convicção nas crenças. Determinação em fazer algo em seus próprios termos em vez de ser nos termos do mercado. E o desejo de criar personagens com emoções humanas que possam ser compreendidas. "A Pixar faz filmes da Pixar", diz Bruner. "Esperamos um dia poder dizer que a Telltale faz games da Telltale." Graças à empresa, os games adventure realmente não estão mortos.

PRODUTORA LIONHEAD / DISTRIBUIDORA MICROSOFT STUDIOS / PLATAFORMA XBOX ONE

# Fable Legends

## Quatro amigos e um inimigo exploram a antiga história de Albion

Por Craig Owens (ROX UK)

O novo título da série *Fable* se passa no passado de Albion, durante a Era dos Heróis, 400 anos antes do primeiro game. Pelo que sabemos até agora, isso significa um mundo cheio de tipos heroicos e a possibilidade de alguns personagens da mitologia da série voltarem – caso de Jack of Blades, o vilão do primeiro game. Isso também pode significar um retorno ao mundo sem armas de fogo.

*Legends* é um jogo de escolhas. A primeira, e maior, delas, é jogar com um Herói ou com um Vilão: quatro slots aguardam para serem preenchidos por gente do bem, enquanto apenas uma pessoa pode se sentar no trono do mal. Os bonzinhos têm uma segunda escolha a fazer: com qual classe de personagem jogar.

As quatro classes reveladas até agora são um ágil e exibido espadachim, uma corpulenta guerreira, um arqueiro de modos grosseiros e uma feiticeira fria como gelo. Suas posturas são refletidas nas

### É MAIS OU MENOS ASSIM

*Fable Legends* se passa quatro séculos antes do primeiro jogo e traz jogabilidade multiplayer para a série, com quatro pessoas como [illegible] vilão, que [illegible] dos inimigos [illegible] centro de jogo

DATA NÃO DIVULGADA

ações e animações. O Príncipe Encantado espadachim, por exemplo, é um decadente impostor que faz firulas até quando fatia hobbes, os duendes da série.

O elenco de apoio de *Fable* sempre foi estranho e surreal e é legal jogar com uma dessas figuras. Ainda é possível customizar esses personagens na barbearia ou em um maquiador entre as missões, e a Lionhead promete outros personagens além do limitado conjunto mostrado até agora.

Você poderá equipar as novas armas e armaduras, além de personalizar as habilidades de seu Herói, decidindo quais poderes aperfeiçoar e ajustando suas especializações. Isso abre caminho para um combate mais complexo do que o tradicional da série, que sempre se preocupou bastante com a acessibilidade. Os Heróis antes acessavam ao mesmo tempo o trio principal de habilidades de *Fable* Strength, Skill e Will , mas, como os personagens de *Legends* já escolheram sua especialização, eles precisam de mais variação nos ataques.

Em vez da típica aventura gigante de *Fable*, você e seus amigos cooperam em missões

**A Albion de *Legends* é um local muito diferente do que já se viu na série**

de 30 minutos, lutando contra o habitual sortimento de hobbes, trolls e baverines a caminho de um encontro com um chefe. Enquanto isso, seu amigo que virou inimigo, o Vilão, faz tudo o que pode para impedi-lo

## Risadas opcionais

O Vilão não enfrenta os Heróis diretamente, e sim age como um mestre de jogo,

| Também será possível jogar *Fable Legends* sozinho, com amigos controlados pela Inteligência Artificial

| Armas de longo alcance também fazem parte do arsenal

| Os cenários deslumbrantes continuam sendo parte fundamental da série

| O trabalho em equipe será fundamental para vencer

| O Vilão pode atrapalhar os heróis usando os recursos do SmartGlass para colocar armadilhas no caminho

## Entre as missões, o jogador volta para Brightlodge, onde fabrica armas ou até tortas

escolhendo quais inimigos os Heróis infrentarão e quais os melhores lugares para posicioná-los. Quando os Heróis adentram a batalha, o Vilão pode direcionar seus exércitos instantaneamente, dizendo a eles para onde ir, qual Herói atacar e quais habilidades usar – e também pode montar armadilhas e retardar os procedimentos, como é de praxe para um canalha do mal.

Numa típica demonstração de vilania, o jogador do mal está confortável e seguro numa torre, o que explica sua visão aérea dos eventos. Ele poderá usar o SmartGlass para colocar ameaças e armar emboscadas no caminho dos Heróis, com comandos de voz para direcionar os inimigos. No entanto, a ação não tem suporte ao Kinect.

*Fable* sempre deixou que se jogasse como um bandido, é claro, mas nunca antes isso teve tanto impacto na jogabilidade. Jogar como Vilão é uma maneira excelente de trolar seus amigos. Talvez até literalmente, dependendo dos monstros a sua disposição. Vilões de sucesso devem observar as táticas de combate de equipes habilidosas e planejar emboscadas perfeitas, ou então separar os Heróis que dependem um do outro. Os Heróis, em contraste, precisam estudar as táticas e preferências do Vilão para antever o que vem por aí.

### Tudo em grupo

Para os fãs do singleplayer de *Fable*, as notícias não são muito boas. É possível jogar *Legends* sozinho, contra a Inteligência Artificial, com três companheiros. Mas o game foi projetado para o multiplayer. Esse também é o único *Fable* puro em desenvolvimento na Lionhead. Como não é o longamente aguardado *Fable MMO*, o título é mais centrado nos personagens e tem ambientes mais bem desenhados.

Ainda há lampejos do charme do singleplayer. O Herói escolhido narra a aventura por meio da ação, enquanto os quatro personagens conversam entre si, o sistema de gestos logicamente vai aparecer e, entre as missões, você volta para a cidade de Brightlodge, não para uma tela de lobby sem graça. Nessa cidade hub, você pode ir ao barbeiro ou trabalhar em alguns dos tradicionais empregos de *Fable* – fazer armas ou tortas, por exemplo – e ganhar uma grana extra, ou simplesmente encontrar sua próxima missão.

Os gráficos são exuberantes graças à Unreal Engine 4. O visual distinto não foi abandonado, com os Heróis explorando uma área florestal exuberante e com ruínas em desintegração – pensando bem, esses prédios ainda deviam estar novos e brilhantes, já que o game é ambientado 400 anos antes do *Fable* original.

*Legends* apoia-se fortemente nas características de nuvem do Xbox One, apesar de que a Lionhead ainda não tem certeza se o jogo será unicamente on-line. Alguns ingredientes da fórmula de *Fable* estão, por enquanto, ausentes. Não sabemos direito como a posse de casas e o casamento de NPCs vão se encaixar em um game on-line e, além de jogar como Herói ou Vilão, não há nada revelado sobre decisões morais. E *Legends* não tem o típico mundo de *Fable*, pois as missões acontecem em locais pequenos e independentes. Ainda assim, é uma mudança corajosa e ambiciosa.

Uma estranha mistura de RPG de ação tradicional e game de estratégia, multiplayer cooperativo e assimétrico – nunca jogamos nada parecido. Com tudo isso, fica a preocupação: quem vai querer ser mocinho quando se pode ser tão mau?

**QUEREMOS SABER**

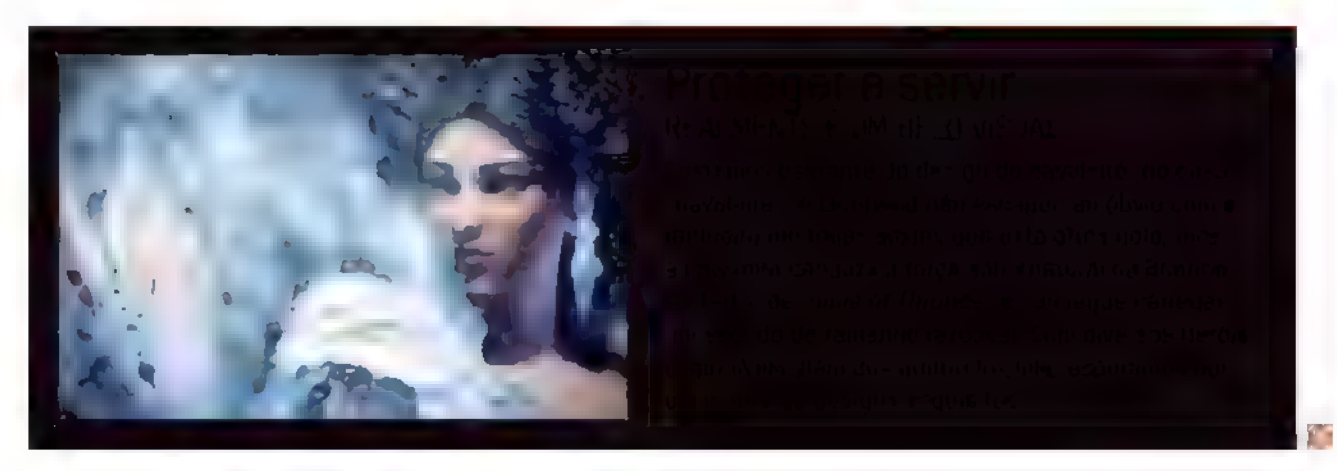
O trailer teaser de *Fable Legends* mostra os quatro personagens revelados até agora encenando em um palco, antes de partirem numa aventura mais realista. Talvez você se lembre de que essa foi a arrogância de *Fable Heroes*, embora tenha sido apresentado como algo mais associado a um show de marionetes do que a uma peça de teatro. Ainda assim, será possível que *Legends* aconteça, na verdade, dentro da atual linha de tempo de *Fable*, e o próprio game seja meramente uma encenação teatral? Tantas dúvidas...

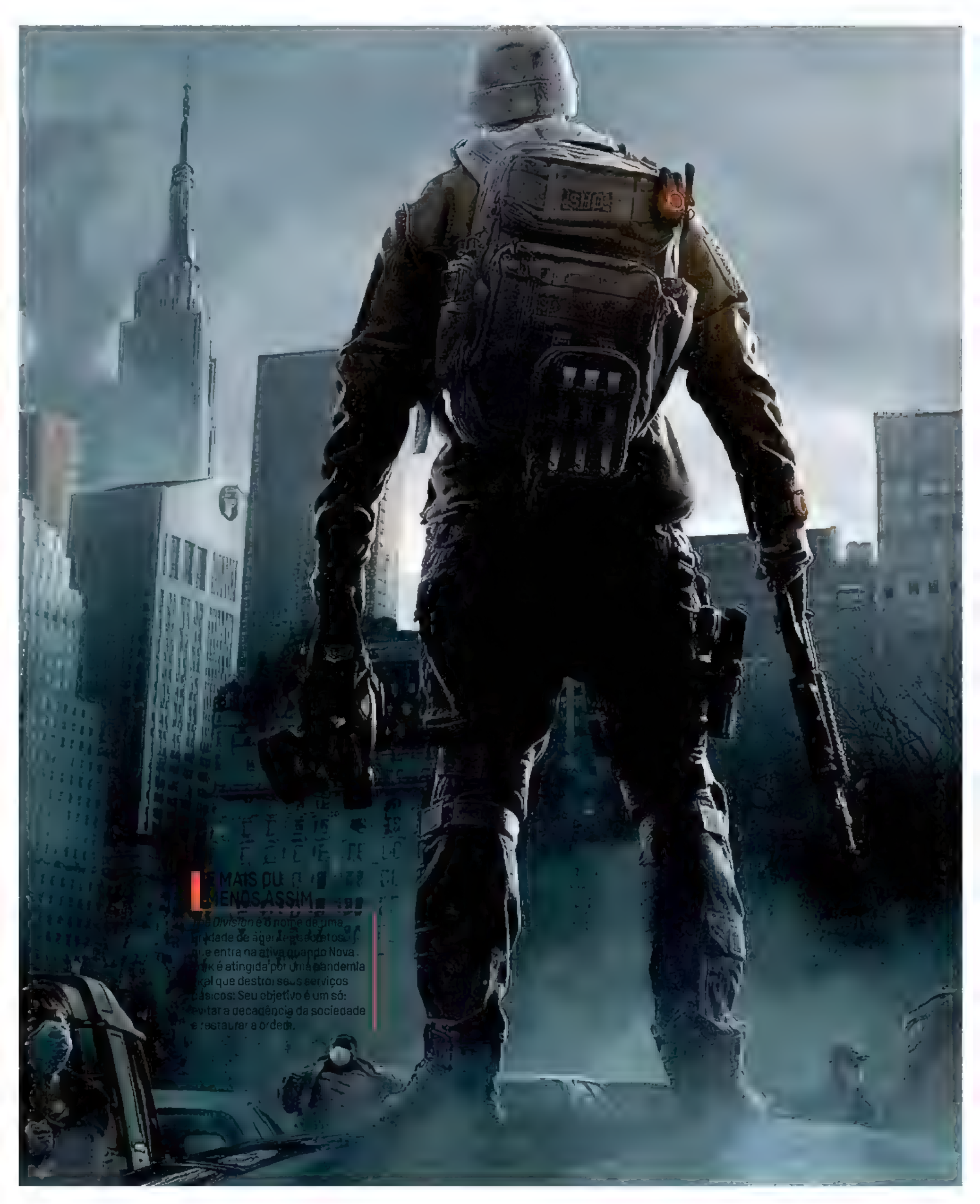
**O DIRETOR DAVID ECKELBERRY FALA SOBRE *FABLE LEGENDS***

**Quantos personagens predefinidos existem em *Legends*?** Mais do que quatro. Com o passar do tempo, revelaremos mais e mais sobre o game, com coisas como: "Que Herói você deseja criar em seguida?" Vamos mostrar conceitos e envolver os fãs com o projeto.

**Até que ponto é possível customizar os personagens?** A personalização é grande parte da experiência do Herói e pode-se aumentar o level e progredir seus personagens de várias maneiras. Você poderá personalizar a cor dos olhos e cabelos – coisas tradicionais de RPGs e de *Fable*.

**Podemos esperar um conjunto maior de missões?** Há histórias que são da missão principal, há as paralelas e outras que fazem mais sentido a um personagem. Assim, seu personagem pode crescer e se desenvolver com o passar do tempo. Você verá a interação de seu personagem com outros Heróis e eles ficarão melhores. Logo, poderão desenvolver relacionamentos.





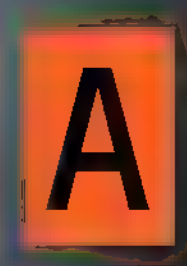
## MAIS OU MENOS ASSIM

*The Division* é o nome de uma unidade de agentes secretos que entra na ativa quando Nova York é atingida por uma pandemia geral que destrói seus serviços básicos. Seu objetivo é um só: evitar a decadência da sociedade e restaurar a ordem.

PRODUTORA UBISOFT MASSIVE / DISTRIBUIDORA UBISOFT / PLATAFORMA XBOX ONE

# The Division

## Surgem novos detalhes sobre o multiplayer da Ubisoft na nova



CHEGA EM 2014

...ldwell (ROX UK)

...ideia e mo...
...que só lança...
...um novo jog...
...Em meio a t...
...o facão...
...nova ...
e, em particular, a ...
proclamação de ...
contagens de jog...
extremamente ...
marcas, ...
impulsar ...
ignora ...
são pe...
Quando ...
jogador ...
das instru...
*Battlefie...*

"Se estiver atrelado com sua progressão, acho que pode ser ...diferente."

### Encontre um adversário

Pelo que foi mostrado até ...*The Divis...* ...focado ...do ...

A nova engine S...
o ambiente e a ilu...
*The Divison* serem ...
realistas já...

Pelo smartphone ou tablet, é possível identificar inimigos no mapa para ajudar a equipe

O game é ambientado em uma Nova York caótica e destruída

Usar as coberturas será essencial para manter-se vivo nas partidas multiplayer

discutir com adolescentes em deathmatches. Mas a Massive tem uma solução para isso também. "Estamos trabalhando bastante em nosso sistema de matchmaking", diz Barnard. "Provavelmente haverá amigos seus jogando, mas espero que, na maior parte do tempo, você queira jogar com pessoas ao acaso. Esse é o maior desafio para os consoles e games on-line. Estamos rastreando diversas coisas para o jogador: você é alguém que gosta de jogar contra os outros? Gosta de atividades em grupo? Tudo isso será registrado e posto junto com outros de seu nível. Esperamos juntar jogadores com os mesmos interesses", explica o diretor. Isso e a possibilidade de trocar de habilidade servem para reduzir os atritos entre jogadores.

A Massive fez seu nome no PC com o gênero RTS e Barnard passou a maior parte de sua carreira trabalhando em MMOs. Esses são games projetados para serem jogados em sessões prolongadas, mas o plano é que *The Division* não seja apenas para varar a noite, mas também para aquela meia hora em que você estiver de bobeira. Ninguém quer gastar tempo morrendo repetidas vezes, pois foi colocado em um pelotão com três outros médicos.

"Queremos é que você tenha a sensação de que serve a um propósito dentro do grupo, que tem uma função. Não temos classes – existem técnicas e talentos definidos que se combinam. O limite será a quantidade que você pode adquirir, e quantos carrega ao mesmo tempo, mas é possível trocá-los fora do combate para mudar seu papel", completa.

## Subir de nível

O mundo estará todo aberto desde o início, e a força dos inimigos não aumentará conforme você sobe de level.

Suas habilidades ficam limitadas à quantidade que você consegue comprar e carregar

## O mundo é aberto desde o começo, mas dá para se equipar bem para explorar os cenários

Mas é melhor estar sempre bem equipado, pois, se parar no lugar errado no começo do jogo, é provável que você morra de maneira horrível.

Até o momento, *The Division* não tem um level máximo e Barnard parece indeciso sobre incluir um: "Já joguei RPGs que não têm um level máximo. Você está no level 255 e eu no level 197. Qual é a diferença?" O arsenal à disposição dos jogadores será uma mistura de armas do mundo real e dispositivos estilo Clancy. Por curiosidade: a Massive tem acesso a uma academia de tiro e, antes que um membro da equipe possa trabalhar numa arma, deve disparar primeiro o equivalente de verdade. A nova engine Snowdrop é excelente e aumentou a eficiência do game.

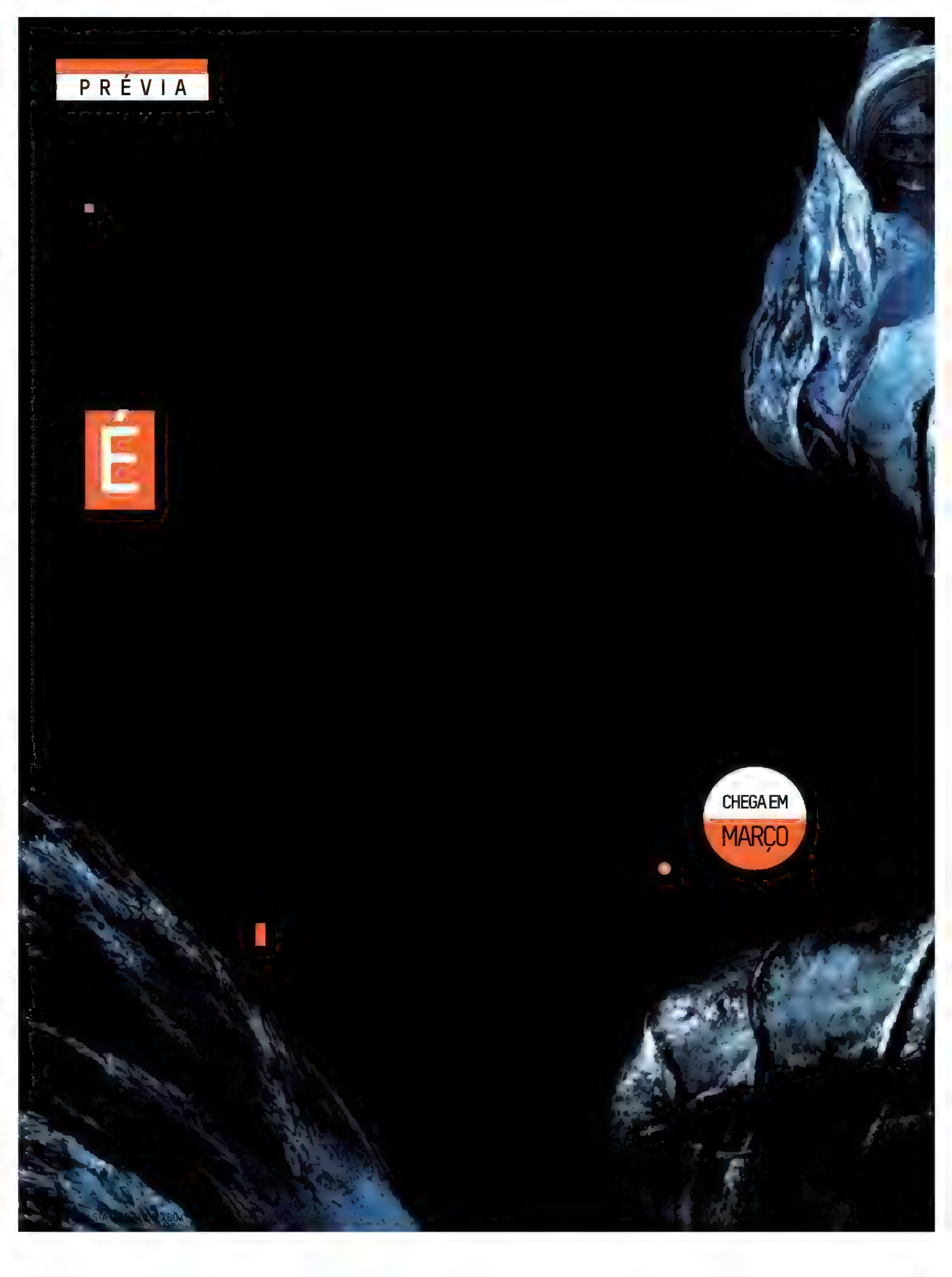
Na Gamescom, a feira que ocorreu na Alemanha em agosto passado, veio a confirmação de conteúdo exclusivo para o Xbox One, tanto no lançamento como depois. A falta de mais informações técnicas sobre o jogo é uma questão pessoal de Barnard. "Estou farto de jogos em que você já sabe de tudo antes deles saírem. Vou ser uma dor de cabeça para o pessoal de marketing, pois acho que é melhor revelar apenas uma premissa e deixar que as pessoas descubram o resto quando jogarem." Novamente, tem tudo a ver com a comunidade. "Esta sumiu dos games on-line, está morta. E grande parte disso é porque tudo o que você tem a fazer é usar o Google ou o YouTube, ou então o game mostra exatamente como fazer determinada coisa. Não existe interação entre os jogadores. Pessoalmente, vou querer revelar o mínimo possível antes do game sair, para que as pessoas joguem, divirtam-se e descubram tudo por si mesmas."

É um nobre objetivo, mas se os produtores de Barnard vão deixar isso acontecer, já é outra história. De qualquer jeito, é um conceito que permeia o desenvolvimento de *The Division*: dar um passo atrás e analisar convenções aceitas, identificar problemas, incorporar o que funciona e consertar o que não funciona. Outros games podem ganhar as manchetes com audaciosas declarações e números astronômicos, mas *The Division* vem surpreendendo bastante sem fazer barulho.

**QUEREMOS SABER...**

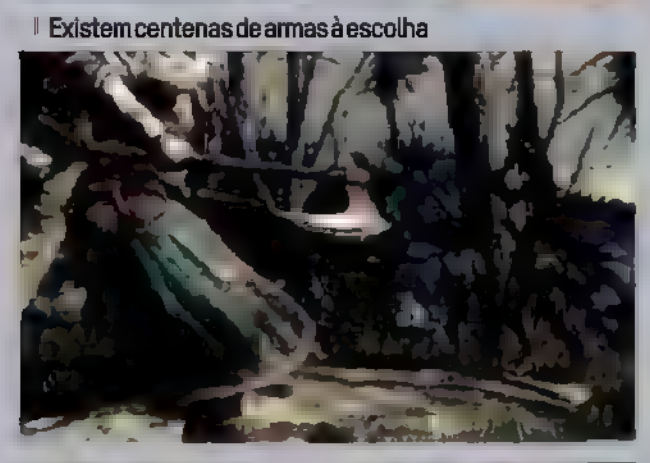
... quando alguém conseguirá embebedar Ryan Barnard para ele abrir a boca e acabar com todo esse mistério em torno do jogo.

Os mapas de *The Division* são exibidos em uma espécie de realidade aumentada.


CHEGA EM
MARÇO

A cooperatividade entre jogadores terá peso maior no novo jogo

Existem centenas de armas à escolha



Deve ser um novo método de acupuntura com flechas...

Para um cara pesado, o Mirror Knight é mais rápido do que parece. Tome cuidado ao enfrentá-lo

A utilização de magias continua sendo um dos modos de ataque mais úteis contra os inimigos

original, que às vezes permitia que as punhaladas pelas costas acontecessem antes que o agressor estivesse na posição correta. Ainda assim, talvez seja melhor pensar duas vezes antes de ligar o wi-fi.

Como no jogo original, as criaturas malignas mais inventivas espreitam atrás de todos os retângulos oscilantes de luz branca. O Mirror Knight é um inimigo aterrador, principalmente porque é bem capaz que você tenha bebido todos os frascos de Estus lutando contra as estátuas enfeitiçadas do lado de fora do covil dele. Aproxime-se demais e ele vai golpeá-lo com a lâmina da espada ou acertá-lo nas pernas com um golpe transversal. Mantenha distância e ele jogará raios, ou se atirar em um ataque teleguiado, ou se agachar para convocar um aliado.

Pelo menos, há bastante espaço para manobras durante a luta. O mesmo pode ser dito de um embate com a Carruagem do Executioner, uma frágil gigante de serras aprisionada em um túnel em espiral e que não pode ser derrotada da maneira convencional. Derrube a criatura e você precisará dar o golpe fatal com rapidez redobrada, caso contrário ela expele fontes de energia que devoram carne como um liquidificador sem a tampa. Nem precisa dizer que há inimigos de variedade botânica com quem se preocupar além do chefe. Você também vai morrer na primeira tentativa, derrubando todas as suas Almas (Souls) no processo.

Racionar a utilização da stamina é essencial para combates que envolvem vários inimigos

## As fogueiras são onde você sobe de nível e reabastece seus frascos de poção de cura

A nova engine da From Software ruge o tempo todo, recusando-se a dobrar-se ante o peso de inimigos e efeitos especiais. O desempenho estável é impressionante durante um complexo combate com o Skeleton King, que se mostra ser três Skeleton Kings, dois criados para a porrada e um terceiro armado com magia. Estraçalhe um deles e os ossos vão pingar no chão e se juntar para formar um grupo de inimigos menores, incluindo alguns dos irritantes esqueletos com rodas da região das catacumbas do primeiro jogo.

### Arrepios na espinha

Tirando os novos chefes, o ritmo do combate e da exploração é familiar em primeira análise. Fogueiras servem para subir de level, reabastecer os frascos de Estus e agachar-se em desespero para contemplar todas as Almas já perdidas. Manchas de sangue podem ser tocadas para rever os segundos finais de outro jogador. Inimigos de tamanho normal dão saltos mortais para trás para escapar ou preparar ataques relâmpago; os maiores vêm tropeçando em sua direção, balançando os braços, até que você esteja transformado em uma deliciosa pasta de carne. Há emboscadas que devem ser enfrentadas com cuidado, como inimigos que caem do teto de um túnel e mecanismos antigos para manipular, tais como pontes levadiças ornamentadas.

Após um tempo, dá para notar as reviravoltas na história. Como novas Lifegens recuperadoras de energia podem ser encontradas, você não está refém de seu suprimento de frascos Estus. É possível se curar em movimento. Equipar uma arma em cada mão destrava um novo conjunto de combos, e o Guard Break ajuda a anular táticas de defesa pesada. Surpreendentemente, a mira automática não gira mais o personagem colocando-o de frente para o alvo, o que dificulta a defesa durante a movimentação lateral. Também encontramos versões vermelhas brilhantes de NPCs normais, alguns visivelmente só esperando, outros surgindo em meio a uma erupção de fumaça.

Não dá para saber direito o que é isso, mas temos nossas teorias. O Gravelord Covenant do original permitia que você infestasse reinos vizinhos com nojentos Black Phantoms. Isso parece uma extensão daquilo, apesar de que os inimigos vermelhos também podem ser recipientes de alguma espécie, projetados para estimular a chegada de um jogador inimigo.

**QUEREMOS SABER...**

... como tudo se junta no jogo, ou como o novo reino de Drangleic se relaciona com o Lordran do original. *Dark Souls II* parece tão carregado de pequenos segredos quanto seu antecessor. Seria uma pena estragar qualquer uma dessas surpresas.

Prepare-se para encarar inimigos mais poderosos e difíceis do que os do primeiro jogo

PRODUTORA OXEYE GAMES / DISTRIBUIDORA MOJANG STUDIOS / PLATAFORMA XBOX 360 / XBOX ONE

# Cobalt

## Nada de metais preciosos por aqui

Por Scott Butterworth

É possível que você ainda ouça muito a respeito de *Cobalt*, título da Mojang anunciado primeiramente para Xbox One e Xbox 360 na última Gamescom e que quase não recebeu nenhuma atenção da mídia. Para esclarecer: *Cobalt* não está sendo desenvolvido diretamente pela Mojang. É um game publicado pela gigante independente e desenvolvido em parceria com o estúdio sueco iniciante e indie Oxeye Games, com a adaptação para console a cargo de uma terceira produtora sueca, Fatshark AB.

Trata-se de um jogo de ação e plataforma 2D em que você corre, pula, voa, escala, rola, atira, escorrega, soca e salta pelas paredes a caminho da vitória em uma variedade de modos single e multiplayer. Robozinhos travados participam de combates mortais em que são usadas muitas ferramentas e itens de força, incluindo a habilidade de desacelerar o tempo para executar movimentos em estilo *Matrix* para alterar o ritmo e a forma das partidas individuais. Até é possível não dar de cara com monstros, mas essa jornada está longe de ser um inocente passeio no parque.

### Aumentando o level

Uma versão beta de *Cobalt* para PC está disponível faz algum tempo. Com isso, muita gente já está com teclados e mouses acostumando-se com o editor de fases e com os modos on-line e compartilhando o progresso. Consequentemente, é espantosa a quantidade de conteúdo e desafios criados por usuários que começa a aparecer, mesmo nesse estágio inicial. Vimos fases com um modo survival ambientado em um mapa subaquático customizado, um deathmatch de um contra cinco que rola em um fosso de lava e uma espécie de *Battle Royale* robótica em um ferro-velho enferrujado, só para citar algumas.

À primeira vista, *Cobalt* não tem muito em comum com seu primo *Minecraft*, a não ser o fato de que também será periodicamente atualizado com conteúdo gerado por criadores e jogadores. A Oxeye já revelou sua proposta de longo prazo de um dia expandir o editor de fases até o ponto em que o jogador poderá

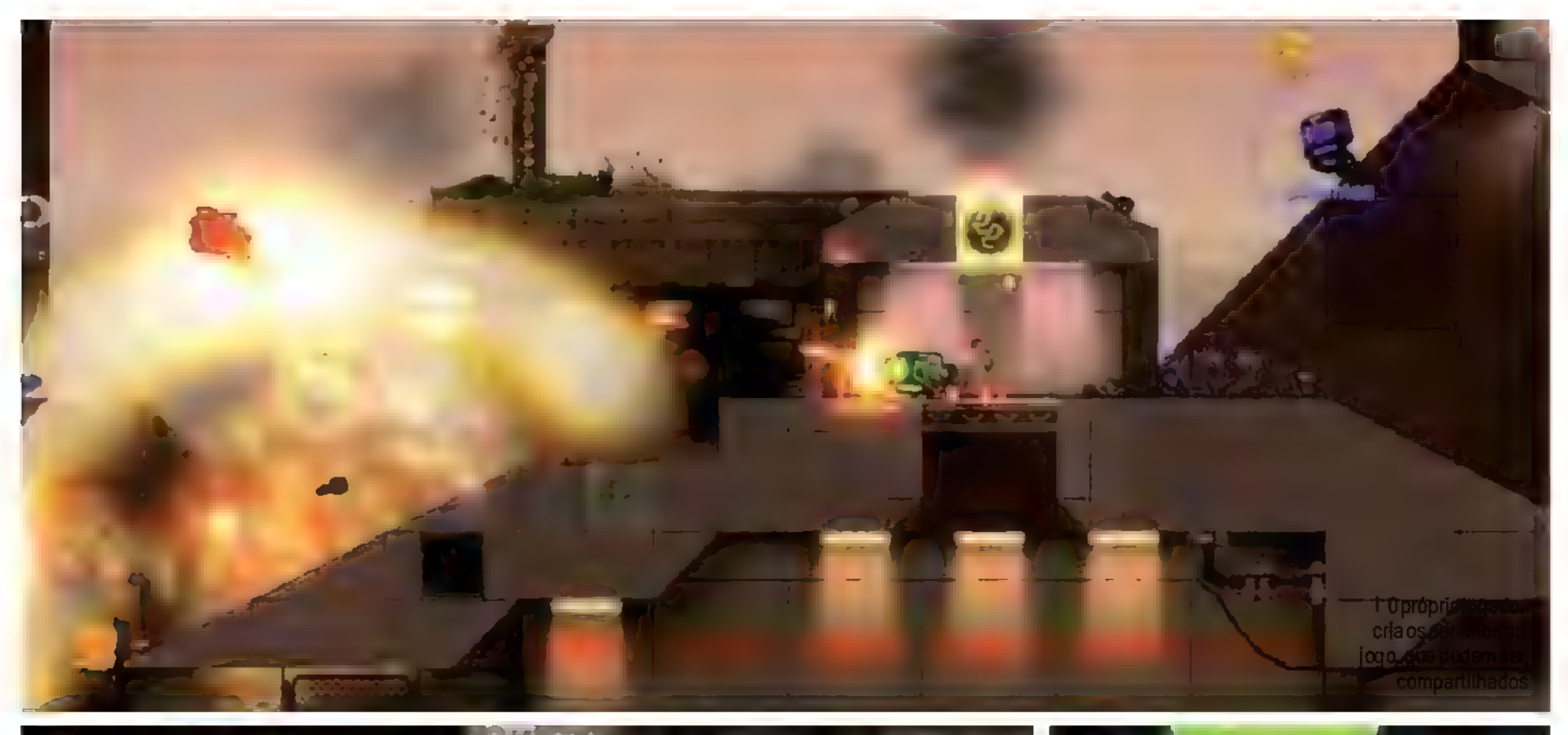
### É MAIS OU MENOS ASSIM

De quantas maneiras pode se explodir um robozinho? *Cobalt* pretende responder a essa dúvida cruel de várias maneiras.

### Sons sintetizados

O que é um game sem uma cativante trilha?

Assista a quantos vídeos quiser de *Cobalt* no YouTube e note o design de som, especialmente as músicas tamborilantes. Todos elas foram criadas por Mattias Häggström, também conhecido como Anosou, compositor sueco e entusiasta dos games que está compondo também a música de *Scrolls*, o futuro game de Mojang para PC.



O próprio jogador cria os personagens do jogo, que podem ser compartilhados

O estilo 2D lembra jogos como Limbo e Braid

criar seus próprios modos, desde um simples mapa até uma campanha inteira. Daí será possível compartilhar essas criações com o resto da comunidade de *Cobalt* dentro do game. Esse é um modelo ainda em desenvolvimento, mas que, se vingar, tem tudo para se adaptar perfeitamente ao Xbox One, considerando os planos da Microsoft de dar suporte a mundos de jogo mais dinâmicos que podem evoluir sem a necessidade de pesados patches de download.

O plano da Oxeye para quando *Cobalt* chegar aos consoles é de expandi-lo para incluir tanto multiplayer local quanto on-line, uma maior campanha singleplayer, um editor de fases mais complexo além de ferramentas já disponíveis e alguns modos cooperativos. Ainda não se sabe quando o título chegará no Xbox One e Xbox 360, mas a produtora admite abertamente que *Cobalt* está no topo de sua lista de prioridades.

## *Cobalt* será atualizado periodicamente com conteúdos criados pelo estúdio e por jogadores

Em um blog no site oficial de Mojang, Pontus Hammarberg, da Oxyeye, escreveu que "assim que começamos a desenvolver *Cobalt*, ficou óbvio que o game seria perfeito para um console doméstico". Como o game é um dos segredos mais bem guardados da nova geração, ainda não vimos muita coisa do jogo, e menos ainda de sua importante versão para consoles. Mas o pouco que vimos, gostamos.

A Oxeye traz uma nova e divertida perspectiva aos jogos multiplayer de plataforma 2D – os efeitos em câmera lenta, em particular, estão destinados ao sucesso on-line. Ainda mais animador é o fato de que o *modus operandi* de Mojang parece ser uma característica compartilhada pelo time da Oxeye – a ideia é fortalecer o jogador com ferramentas para criar e personalizar suas próprias experiências, à la *Minecraft*.

*Cobalt* pode ter uma grande tradição a seguir, mas, mesmo sem o nome de Mojang, este balé de carnificina, engrenagens e fios cruzados é algo a ser observado bem de perto.

**QUEREMOS SABER...**

... se *Cobalt* conseguirá ser um daqueles títulos on-line que promove uma dedicada comunidade que, com o passar do tempo, é amadurecida e aperfeiçoada.

PRODUTORA TECHLAND / DISTRIBUIDORA TECHLAND / PLATAFORMA XBOX 360

# Hellraid

## Bem-vindo ao inferno na Terra... literalmente

Por Scott Butterworth

Parece que a Techland precisava de uma mudança de cenário. A produtora trocou as belas praias tropicais de *Dead Island*, com seus zumbis bronzeados, por castelos sombrios e abomináveis criaturas vindas do inferno, em um RPG de ação cheio de combates sangrentos em primeira pessoa.

Apesar do nome do jogo significar "invasão ao inferno", é a Terra que está sendo invadida, e apenas um grupo heróis pode protegê-la. Não há muita informação sobre a trama, mas criar um enredo convincente nunca foi prioridade da Techland. Afinal, quantas vezes você já viu um guerreiro-esqueleto se preocupar com as motivações de sua luta? Seja qual for a história, não será preciso enfrentar as tenebrosas criaturas sozinho: até quatro jogadores podem se unir para completar as missões do game, apesar de *Hellraid* também incitar competição interna.

### Do capeta

Em última análise, o objetivo de todo mundo é detonar a horda demoníaca, mas sempre que um jogador faz uma ação positiva – eliminar um inimigo ou ajudar um aliado, por exemplo – ele recebe pontos que podem ser convertidos em recompensas.

Também é possível pontuar ao completar desafios que surgem nas missões, como encontrar um item escondido ou ser o primeiro a matar determinado número de criaturas. Isso deve dar ao game uma grande jogabilidade, característica reforçada pelo sistema de IA desenvolvido pela Techland. Chamado de Game Master, o mecanismo gera inimigos, itens, desafios e

outros elementos de forma aleatória, o que significa que jogar a mesma fase duas vezes nunca será exatamente igual.

Diferentemente de *Dead Island* e seu mundo aberto, *Hellraid* é dividido em missões-capítulos que se passam em levels mais lineares, ainda que cheios de caminhos para se explorar.

Tudo isso é só a base para o mais importante: matar os monstros sem dó. De acordo com o produtor Marcin Kruczkiewicz, o sistema de batalhas do game é um pouco mais incrementado que o de *Dead Island*, com a possibilidade de, por exemplo, realizar esquivas. Mas a essência das lutas é a mesma: combates corpo a corpo na perspectiva de primeira pessoa. Se você não é muito fã de armas brancas, não se preocupe, pois as quatro classes de personagens do jogo – bárbaro, paladino, mago e gatuno – oferecem, cada uma, várias possibilidades de ataque. Combine essas habilidades com as armas que encontrar pelo caminho e você descobrirá sua própria maneira de mandar os monstros de volta ao inferno.

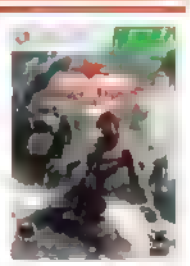
**O combate lembra o de *Dead Island*, só que com criaturas do inferno em vez de zumbis**

### É MAIS OU MENOS ASSIM

Hellraid tem os levels mutantes e o co-op para quatro jogadores de *Left 4 Dead*, mas falta a fé cega na produtora responsável.

### ENQUANTO ISSO, VALE JOGAR...

**DIABLO III**
Se quebra-quebra em primeira pessoa e competição interna não são a sua praia, tente esse clássico game da Blizzard.



**DEAD ISLAND**
Não perca tempo com o péssimo *Riptide*, segundo jogo da série. Mas o primeiro *Dead Island* foi certamente um ótimo jogo.

# LOJAS AMERICANAS

Todo Mundo Vai.

A maior variedade em

# GAMES

todo mundo encontra aqui!

XBOX 360 + KINECT + JOGO*2, 3

250GB
1.399,00
10x 139,90

4GB
1.199,00
10x 119,90

CONTROLE XBOX S/ FIO MICROSOFT*4
199,90

XBOX 360 SLIM 4GB*4
899,00

## LANÇAMENTOS

XBOX ONE 500GB + KINECT*2

500GB
2.299,00
10x sem juros 229,90

CONTROLE XBOX ONE SEM FIO*4
299,00

## LANÇAMENTOS

GAME XBOX RYSE SON OF ROME*4
199,90

GAME XBOX RISING 3*4
199,90

GAME XBOX FORZA MOTORSPORT 5*4
199,90

GAME XBOX ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG SIGNATURE EDITION*4
199,90

GAME XBOX JUST DANCE 2014*4
159,90

GAME XBOX BATTLEFIELD 4*4
199,90

GAME XBOX CALL OF DUTY - GHOSTS*4
199,90

GAME XBOX BATMAN ARKHAM
199,90

GAME XBOX GTA V*4
199,90

GAME XBOX FIFA 14*4
199,90

GAME XBOX PES SOCCER 2014*4
159,00

GAME XBOX MINECRAFT
59,95

Válidos para todo o Brasil, nas lojas físicas até 5/2/2014, ou enquanto durarem os estoques dos itens. Imagens meramente ilustrativas. (*1) Parcelamento sem juros válido para compras acima de R$ 199,00 realizadas nos cartões de crédito. (*2) Nem todos os produtos são encontrados em todas as lojas.

americanas.com

22:04
Xbox One SmartGlass
RECENTES
Episodio de TV
The Nanny
NETFLIX
SkyDrive
The Nanny
Reproduzindo no Xbox One

# Tela turbinada

## Microsoft expande seu conceito de segunda tela e mostra que no Xbox One o SmartGlass será bem mais do que um controle remoto

Por Leandro Rodrigues

**Como hoje em dia todo mundo tem um celular ou tablet por perto, a Microsoft criou o aplicativo SmartGlass, um software gratuito que funciona como segunda tela para os consoles da empresa de Bill Gates. O SmartGlass já existia para funcionar com o Xbox 360, mas seu uso era discreto e passou despercebido por grande parte dos jogadores. Com a chegada do Xbox One, o aplicativo ganhou uma versão bem mais completa e rápida.**

Basicamente, o aplicativo permite que o Xbox One envie informações extras para um ou mais dispositivos portáteis. O conceito é bem simples, mas as possibilidades são quase infinitas. É possível, por exemplo, consultar as últimas conquistas liberadas na tela de seu celular sem pausar o jogo. Ou descubrir a localização de um item secreto verificando o mapa de um jogo no iPad. O legal é que as opções não ficam restritas aos jogos: dá para verificar a ficha técnica de um filme ou os artistas de um seriado sem pausar a diversão da galera na sala.

Para ajudar na exploração desses recursos, listamos as principais funções do SmartGlass e os jogos que melhor se aproveitaram dele até agora. Confira.

# O aplicativo

## A instalação do SmartGlass é extremamente simples e segue os padrões de cada uma das plataformas em que ele está disponível.

Basta entrar na loja do dispositivo, procurar o SmartGlass Xbox One e instalá-lo. Daí por diante, o resto do processo é automático. O segundo passo é clicar no ícone do console e ele tentará encontrar um Xbox One na mesma rede wi-fi que o celular. Caso o SmartGlass não encontre o console ou a rede sem fio, digite o número IP do seu One. Feito isso, você já tem acesso às principais funções do sistema do console, conforme mostrado abaixo.

**1 PERFIL** Aqui você confere sua pontuação de Gamerscore, nível de reputação, amigos e seguidores. Além disso, é possível as últimas atividades realizadas em seu Xbox One, acessar vídeos compartilhados e as últimas conquistas liberadas.

**2 INÍCIO** Veja o que está sendo reproduzido na tela do Xbox One. Com esse recurso, dá para acessar o manual dos jogos. Para tanto, basta selecionar as opções *detalhes* e, em seguida, *ajuda do jogo*.

**3 AMIGOS** Veja sua lista completa de amigos, favoritos e as atividades recentes de cada um deles. Nesse menu também é possível verificar todas informações de seus amigos, como quantidade de seguidores, gamerscore, vídeos compartilhados e últimas conquistas liberadas.

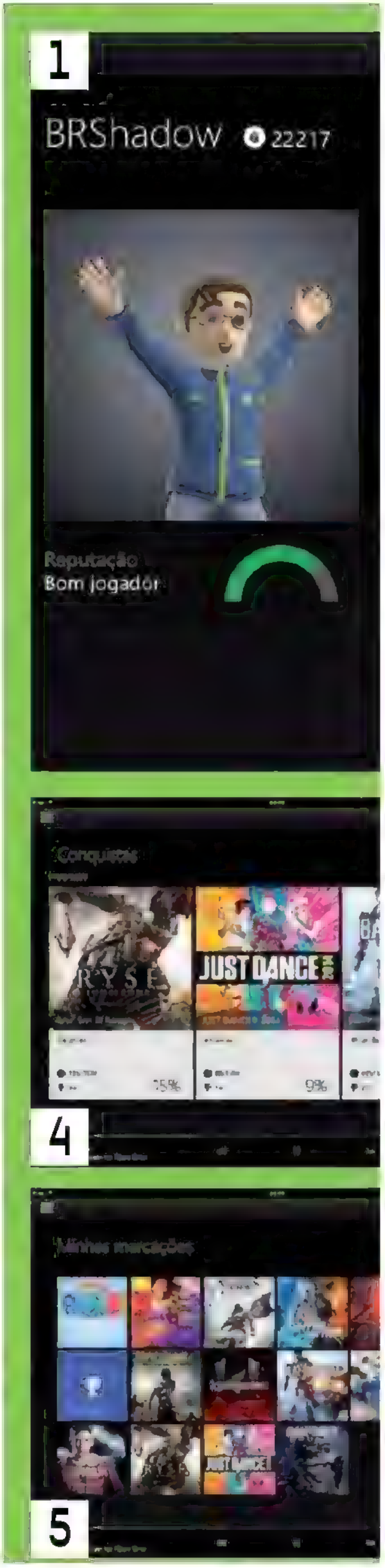
**4 CONQUISTAS** Confira o resumo das últimas conquistas e o progresso dentro de cada um dos jogos. Além de uma lista com os principais desafios em destaque.

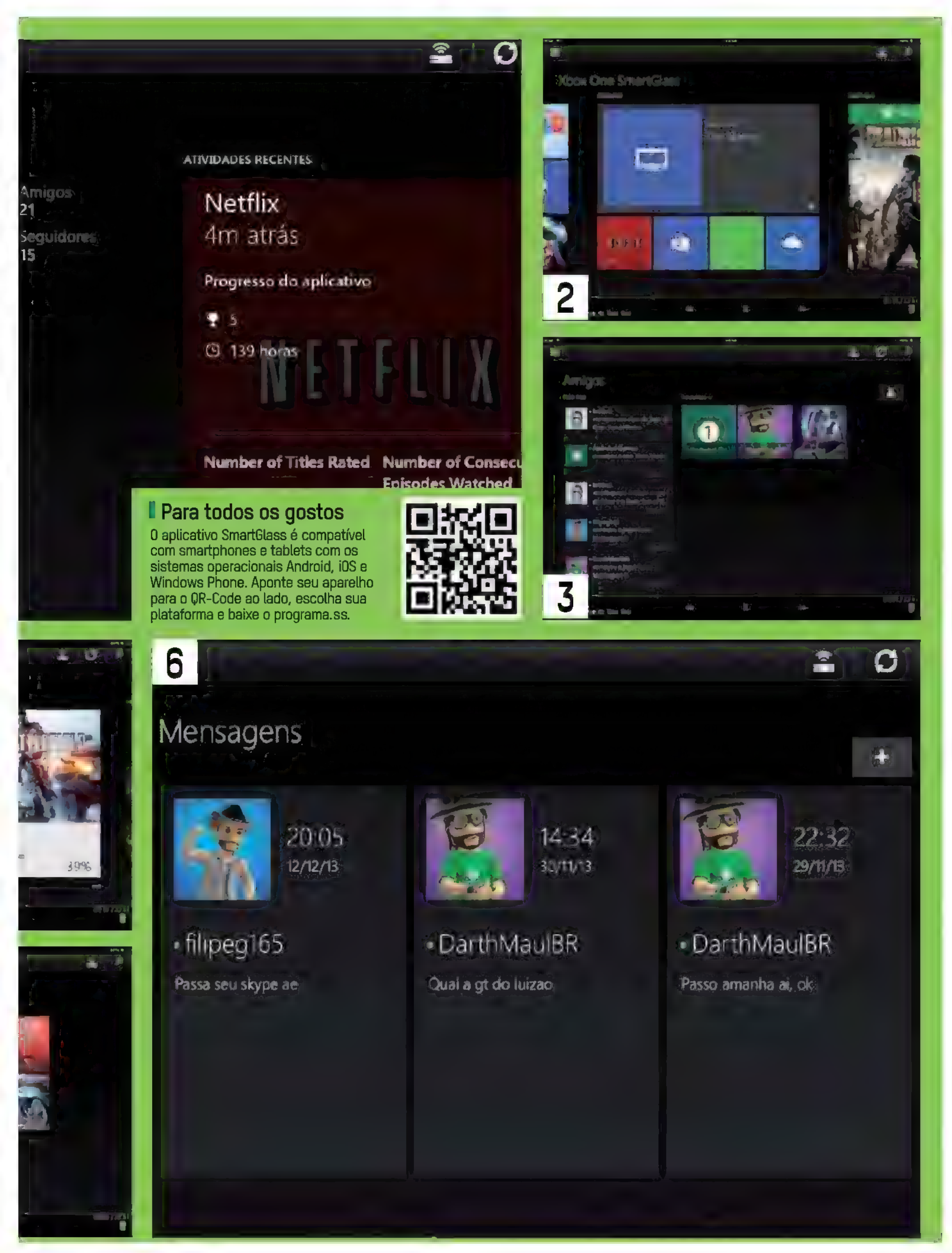
**5 MARCAÇÕES** Organize e acesse a tela inicial do seu Xbox One diretamente da tela de seu dispositivo portátil. Marque os aplicativos e jogos que deseja destacar e mande o comando para abrir do console.

**6 MENSAGENS** Uma central completa de bate-tpapo com os amigos. Leia as suas mensagens, mande recados para os amigos e, se for o caso, até bloqueie os chatos.

**CONTROLE REMOTO** Quer acessar alguma função do Xbox One, mas não quer digitar caçando letras com o controle do videogame? O SmartGlass possui uma interface virtual para acionar os itens do menu ou um teclado para escrever tudo mais rápido.

Um controle simples, mas que funciona bem






## Para todos os gostos

O aplicativo SmartGlass é compatível com smartphones e tablets com os sistemas operacionais Android, iOS e Windows Phone. Aponte seu aparelho para o QR-Code ao lado, escolha sua plataforma e baixe o programa.ss.

# Na prática

## Controlar o Xbox One é interessante, mas o SmartGlass permite muitas possibilidades.

A principal é interagir nos jogos. Por isso, nessa geração os produtores estão caprichando e explorando melhor o potencial do aplicativo. Veja o que surgiu até agora e o que está por vir:

### 1 BATTLEFIELD 4

Esse game só tem funções no modo multiplayer. Ele permite ver o mapa do jogo em tempo real na tela do seu celular (mas é complicado enxergar) ou no seu tablet (mais indicado). Monte sua estratégia para chegar até o inimigo ou avise sobre os perigos aos seus aliados.

### 2 DEAD RISING 3

Os produtores do jogo estavam inspirados. Nele, dá para fazer um pouco de tudo, mas recomendamos um tablet para isso, tamanha a quantidade de opções. Para começar, é possível ler mensagens e notícias recebidas e vistas no jogo. Veja o mapa de Los Perdidos com a localização do seu personagem em tempo real.

Precisa de uma peça em específico para criar uma arma especial? Há um menu com a localização de todas as lojas e até de onde encontrar esses itens especiais. Se tudo isso não for o suficiente, existe a possibilidade de receber as missões complementares do jogo diretamente no seu celular. E não se trata de uma simples mensagem de texto.

Quando ligam para o personagem no jogo, o celular do jogador também irá tocar. Ao atender, um personagem passa a tarefa em português ao jogador.

Não estranhe: é uma chamada direto do jogo

### 3 RYSE: SON OF ROME

Esse provavelmente é o jogo que oferece a maior quantidade de estatísticas no Xbox One. Descubra quantos inimigos você e seus amigos eliminaram e quantos pontos acumulados nas diferentes habilidades. Saiba também como está o seu andamento nas missões e onde seus amigos pararam de jogar. Infelizmente, apesar de bastante completo, *Ryse* é o único jogo que não oferece complemento em português no SmartGlass.

### 4 JUST DANCE 4

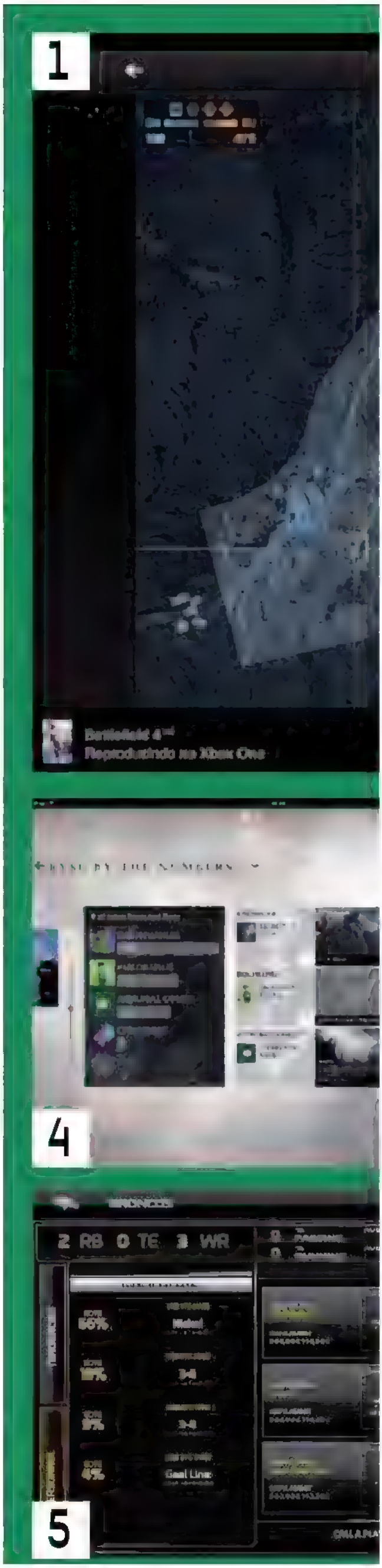
Seu dispositivo portátil se transformará no cardápio da festa. Escolha a música que deseja dançar e cantar diretamente no celular. Além disso, enquanto um jogador está dançando, outro já pode fazer a sua escolha e colocar em uma playlist com até outras dez músicas.

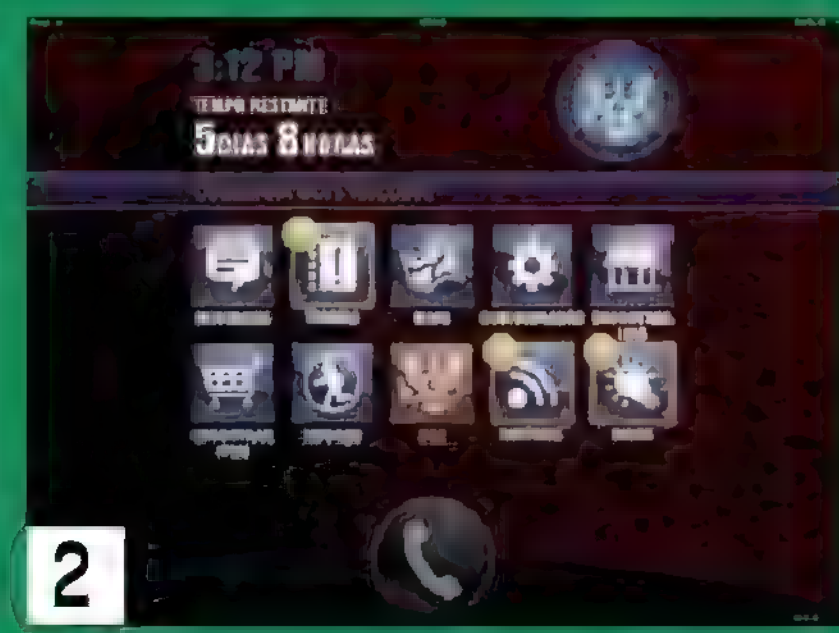
### 5 MADDEN 25

No Brasil, pouca gente se interessa por futebol americano -, mas esse game tem uma função interessante que poderia ser aplicada em jogos como *FIFA*. O SmartGlass permite configurar opções da partida antes do jogo começar ou mexer em opções táticas sem ter de parar a partida.

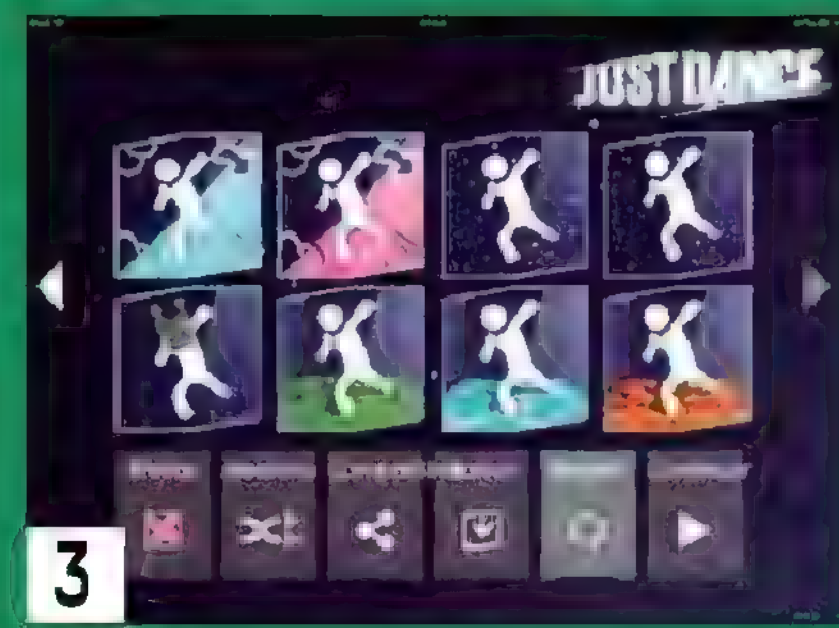
### 6 FABLE LEGENDS

O próximo jogo da franquia *Fable* também terá opções para o SmartGlass. Será possível jogar com um vilão ou um dos quatro heróis. Quem estiver no controle do vilão poderá usar a tela de toque para colocar inimigos no caminho dos heróis, como se fosse um game do estilo tower defense. Perfeito para exercitar seu lado estratégico e dar uma lição naquele seu amigo folgado.






2




3

## Conteúdo extra

Nem todos os jogos apresentam algum tipo de interação com o SmartGlass. Para descobrir se o jogo tem ou não tal recurso, uma dica: agora as caixinhas dos jogos possuem essa informação na parte traseira. Além disso, ao entrar em algum jogo, verifique o símbolo no aplicativo, pois ele indica que existe um aplicativo complementar para o jogo.

6

/ PRODUTORA
DICE
/ DISTRIBUIDORA
ELECTRONIC ARTS
/ PLATAFORMA
XBOX 360 E
XBOX ONE
JOGADORES 1-64
/ ÁUDIO / LEGENDAS
PORTUGUÊS

## POR DENTRO DO JOGO

**6 HORAS** é o tempo para terminar o modo Campanha

**7** missões fazem parte da história principal

**42** é o número completo de conquistas

## DICA DE OURO

Toda vez que seu soldado passa do lado de uma dog tag, é possível escutar o som de uma correntinha no jogo. Usar um headste pode ajudar a encontrá-las.

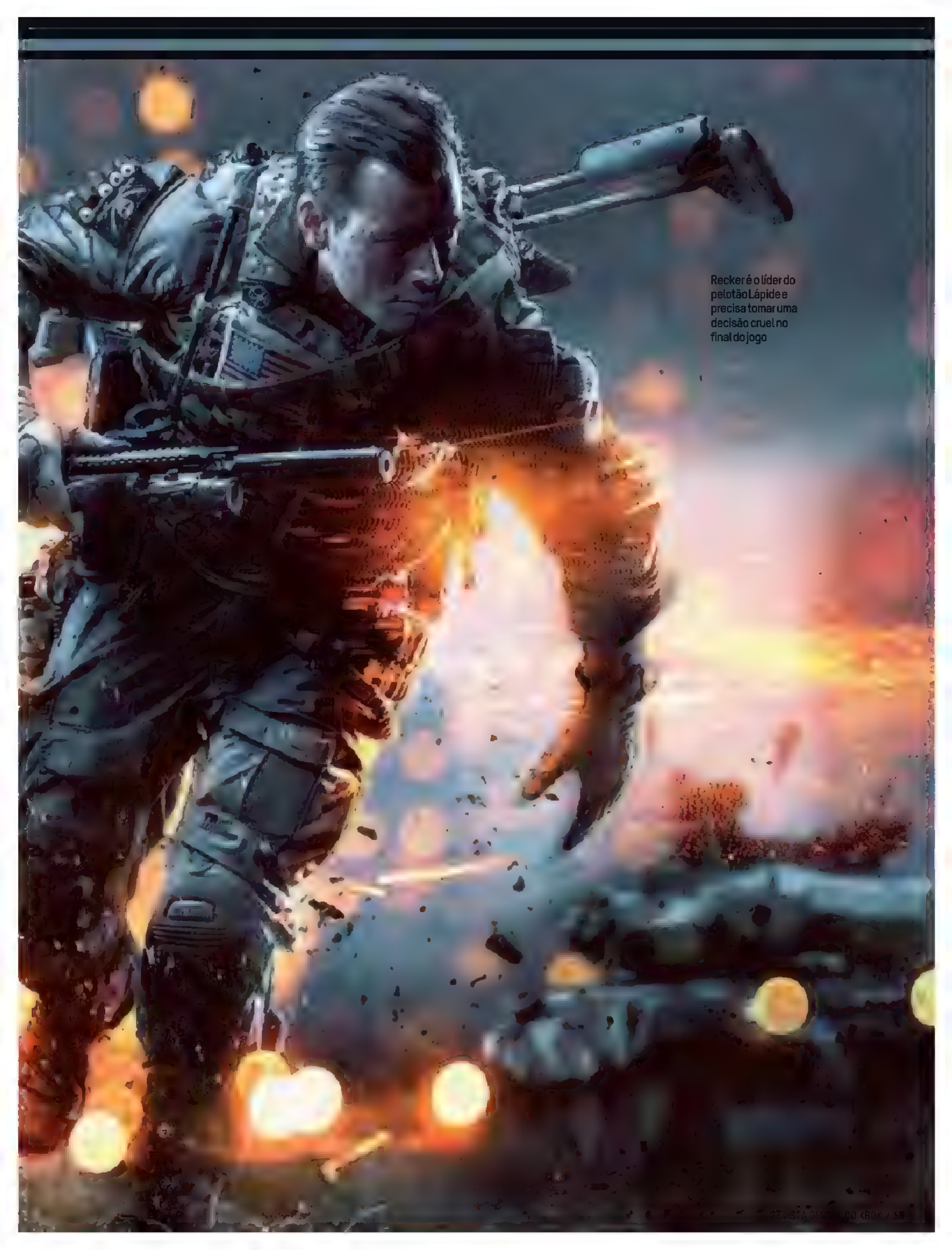
OR DA ROX

VEJA A LOCALIZAÇÃO DE TODOS ITENS SECRETOS

# ALÉM DO MULTIPLAYER

A história de *Battlefield 4* não é tão grande como aparenta, mas esse modo é tão divertido e rende muitas conquistas que vale o esforço

[redacted] criando desde [redacted] tensa, [redacted] *Eclipse* [redacted] da trama, [redacted] na cruel, [redacted] diferentes.



Recker é o líder do pelotão Lápide e precisa tomar uma decisão cruel no final do jogo

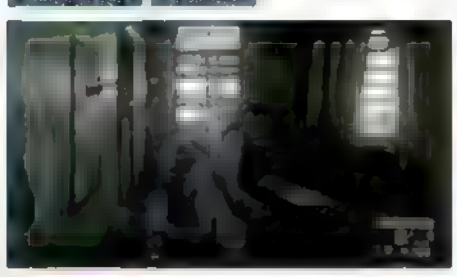
# HORA DA PORRADA

## Ok, já ficou claro que o forte de *Battlefield 4* é o modo multiplayer. Mas isso não é motivo para desprezar a campanha principal do jogo

**Essa é a oportunidade perfeita para você treinar seus soldados para o combate on-line. Sem falar que, nesse modo, é possível liberar dezenas de armas, recuperar dog tags e acumular centenas de pontos de conquista. Confira nosso roteiro exclusivo para descubrir a localização de todas as armas especiais e os itens secretos.**

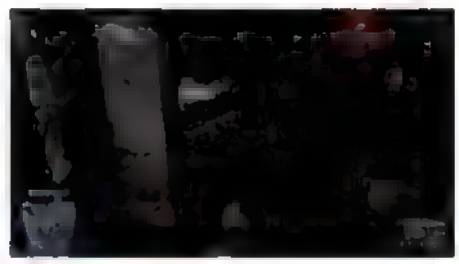
### BAKU

3 Dog Tags | 3 Armas



**Dog Tag 1**
Suba as escadas da escola até chegar a um corredor vermelho. Abra a porta e pegue o item na faca presa no quadro do lado esquerdo.

**Arma 1**
Logo na primeira área aberta, desça até o centro do pátio e elimine todos os inimigos. Agora vá até a coluna do lado esquerdo para chegar ao segundo andar. A arma está dentro do armário caído no chão.



**Dog Tag 2**
Assim que entrar novamente no prédio, siga pelo corredor, mas não desça para o nível inferior. Pule para o lado esquerdo e pegue a dog tag na parede ao fundo.

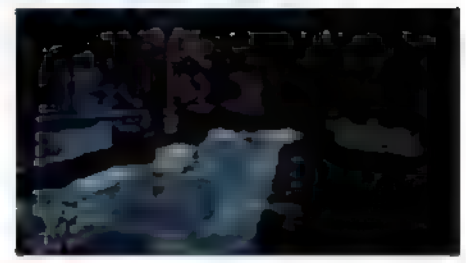
**Arma 2**
Depois de sair do prédio, use o suporte aéreo para limpar a área e siga para o cano do lado direito. A arma está dentro dele

**Arma 3**
Na área da fábrica, elimine os guardas e suba na passarela amarela. A arma está em uma das vigas que ligam os dois lados da passarela.

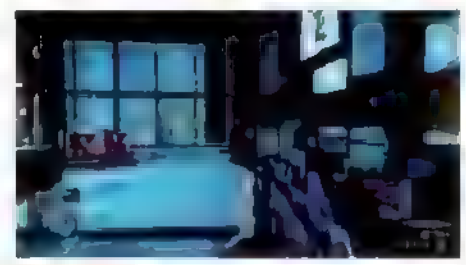
**Dog Tag 3**
Na área do acidente do helicóptero. A dog tag está no banco do próprio veículo em chamas.

### XANGAI

3 Dog Tags | 3 Armas



**Dog Tag 4**
Assim que sair do carro, entre na primeira à direita e depois à esquerda. Siga pelo beco e pegue a dog tag presa na porta.

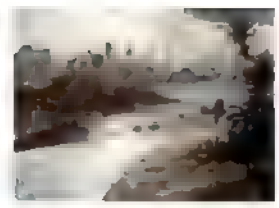


**Dog Tag 5**
Ao sair do elevador, verifique a faca que está presa na parede logo acima da porta

**Arma 4**
Antes de subir o primeiro lance de escada, vire na primeira porta do lado direito e pegue a arma que está no armário

**Arma 5**
Quando voltar para o saguão do prédio, elimine os guardas e pegue a arma que está na estátua em frente à porta de entrada.

**Dog Tag 6**
Na hora da fuga, corra pelas ruas com iluminação vermelha, passe por cima da grade e pegue a dog tag do lado direito, no portão

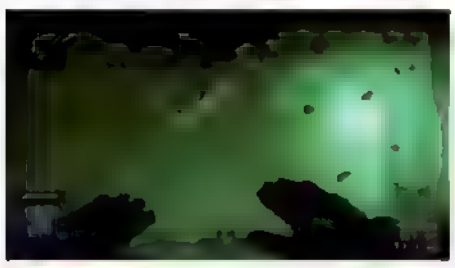


## MAR DA CHINA MERIDIONAL

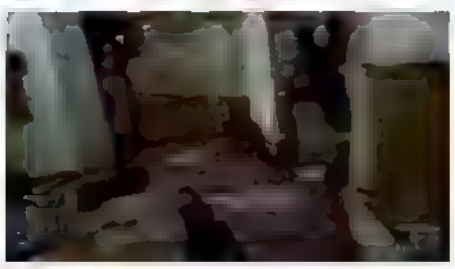
3 Dog Tags | 3 Armas

**Dog Tag 7**
No dormitório, siga pelo corredor e olhe na cama perto do soldados que estão subindo em uma escada vermelha.

**Arma 6**
Assim que subir o primeiro lance de escadas no navio destruído, vire à direita e pegue a arma em cima de uma caixa.



**Dog Tag 8**
Na área que você precisa passar nadando, a dog tag está na parede do lado esquerdo, logo após ultrapassar a primeira porta.



**Arma 7**
Quando estiver no convés destruído, siga para o lado esquerdo e entre no buraco no chão. Siga até o final do corredor e vire à esquerda para pegar a arma.

**Arma 8**
Depois de entrar no novo navio e derrubar o helicóptero. Abra a próxima porta, limpe a área e entre no veículo que está parado para pegar a última arma desta missão.

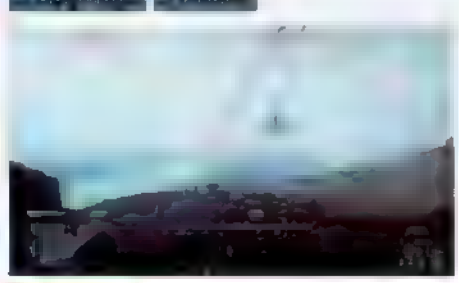
**FICAR ATRÁS DE UM OBJETO QUE OFEREÇA PROTEÇÃO É SEMPRE A MELHOR MANEIRA DE AVANÇAR NO CÉNÁRIO**

## NAS CAIXAS COM ARMAS VOCÊ PODE MUDAR SEU ARSENAL OU PEGAR MUNIÇÃO

**Dog Tag 9**
Verifique a cabine no helicóptero que está destruído no convés para encontrar essa dog tag.

## CINGAPURA

3 Dog Tags | 3 Armas



**Dog Tag 10**
Assim que desembarcar na praia, siga para o lado direito até encontrar o iate. A dog tag está presa no casco deste veículo.

**Arma 9**
Ao chegar na área embaixo da ponte, suba até o segundo andar dos andaimes e pegue a arma no fina. do caminho.

**Arma 10**
Na garagem, saia do tanque e suba a escada do lado direito. Pule no beiral da parede do prédio à direita e dê a volta no edifício até chegar na arma.

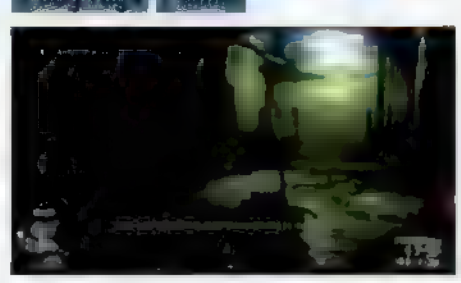
**Dog Tag 11**
Entre no prédio, depois do confronto com blindados e pegue a dog tag no chão, na área do bar.

**Arma 11**
Ao sair do esgoto, entre na primeira sala do lado esquerdo e jogue uma granada na pilha de caixas. A arma está escondida lá no meio

**Dog Tag 12**
Na área dos aviões, suba na asa do último e pegue a dog tag na porta.

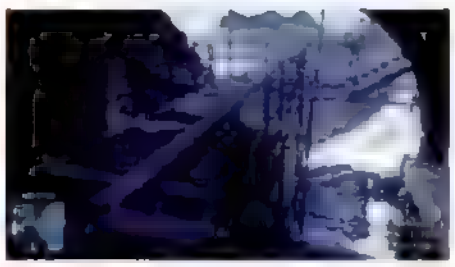
## MONTANHAS KUNLUN

3 Dog Tags | 1 Arma

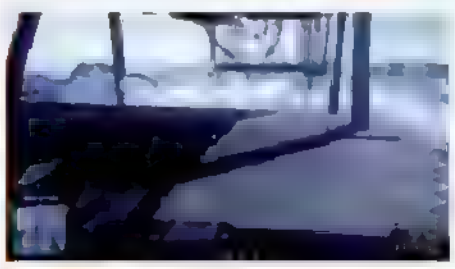


**Dog Tag 13**
Depois de salvar Irish, siga para a área com armários. Vire para a direita e pegue a dog tag na área mais escura da sala.

**Dog Tag 14**
Saia do elevador e siga para a área com um plataforma metálica. Suba a escada do lado esquerdo e pegue a dog tag que está presa na caixa de luz.



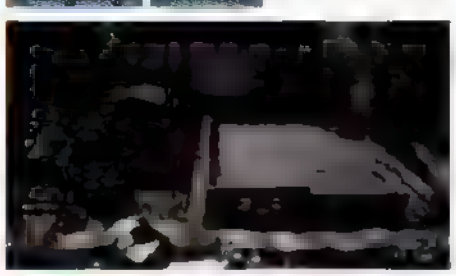
**Arma 12**
Na área da ponte, desça pela escada lateral e pegue a arma no ponto exatamente abaixo do local coberto.



**Dog Tag 15**
Logo abaixo da plataforma do teleférico. Limpe a área para não ser pego por inimigos.

## TASHGAR

Dog Tags | Armas

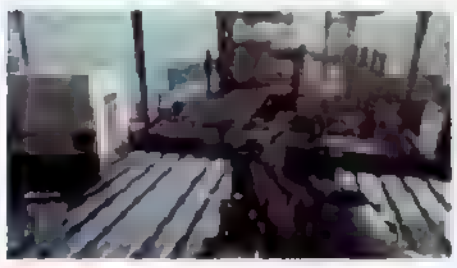


**Arma 13**
Espere os tanques, siga para a esquerda e entre na casa azul. Suba dois lances e pegue a arma no telhado da casa da frente.

**Arma 14**
Na área das munições, siga para à esquerda. Está ao lado do carro.

**Arma 15**
No terceiro andar da construção à direita, está ao lado da bazuca

**Dog Tag 16**
Desça as escadas do prédio em que você estava, vire à direita e destrua o caminhão azul. A dog tag está lá dentro.



**Dog Tag 17**
Na área onde está localizada a carga primária, suba as escadas e acerte o inimigo que estiver lá. Pule na plataforma do outro lado e pegue a dog tag na parede.

## SUEZ

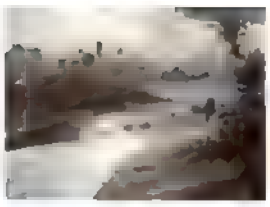
Dog Tags | Armas

**Dog Tag 18**
Em cima da aeronave do lado esquerdo do navio. Suba nela e pegue a dog tag na parte traseira próximo à cauda

**Arma 16**
Do alto do veículo, siga na direção da cabine e pegue a arma ao lado de um foco de incêndio.

**Dog Tag 19**
Antes de abandonar a área da enfermaria, verifique a maca no fundo da sala.

I TASHGAR



I Além da obrigação de cumprir os objetivos, Recker precisa acalmar os ânimos dos membros do pelotão

### O dobro de conquistas

Apesar de iguais, a versão do Xbox 360 e do Xbox One possui conjuntos independentes de conquistas. Ou seja, se você já fez todos os pontos na versão do 360, pode jogar novamente no One e repetir todos os seus feitos

# CONQUISTAS

## Não basta terminar o jogo. Você precisa conquistar todos os pontos para seu gamerscore. Confira como liberar tudo

### COLECIONÁVEIS

**Essas conquistas exigem um pouco de observação para encontrar todos os itens secretos. Basta seguir nosso guia.**

**1** [illegible] (20)
Encontre três itens colecionáveis durante a campanha principal.

**2** [illegible] (20)
Encontre seis itens colecionáveis durante a campanha principal.

**3** [illegible] (20)
Encontre nove itens colecionáveis durante a campanha principal.

**4** [illegible] (20)
Encontre 12 colecionáveis durante a campanha principal do jogo.

**5** [illegible] (20)
Encontre 15 colecionáveis durante a campanha principal do jogo.

**6** [illegible] (20)
Encontre 18 colecionáveis durante a campanha principal do jogo.

**7** [illegible] (20)
Encontre 21 colecionáveis durante a campanha principal do jogo.

**8** [illegible] (35)
Encontre 28 itens colecionáveis durante a campanha principal.

### CAMPANHA

**Essas são conquistas que você não precisa estar on-line nem da ajuda de ninguém para liberá-las.**

**9** [illegible] (25)
Conquiste ao menos 7 mil pontos na missão Baku, na campanha principal.

**10** [illegible] (20)
Elimine 10 inimigos com C4 na missão Baku, na campanha principal.

**11** [illegible] (20)
Complete a missão Baku.

**12** [illegible] (25)
Conquiste ao menos 11 mil pontos em Xangai, na campanha principal.

**13** [illegible] (20)
Faça 10 eliminações múltiplas em Xangai, na campanha principal.

**14** [illegible] (20)
Complete a missão Xangai.

**15** [illegible] (25)
Conquiste ao menos 11 mil pontos na missão Mar da China Meridional, na campanha principal.

**16** [illegible] (20)
Acerte 30 tiros na cabeça de inimigos na missão Mar da China Meridional.

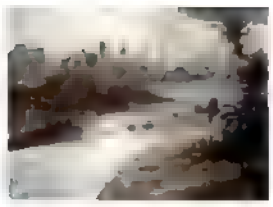
**17** [illegible] (20)
Complete a missão Mar da China Meridional, na campanha principal.

**18** [illegible] (25)
Conquiste ao menos 20 mil pontos em Cingapura, na campanha principal.

**19** [illegible] (20)
Elimine 15 inimigos com uma RPG na missão Cingapura.

I TROPECEI NISSO

I BATEDOR



**20** Desbravando a Tempestade (20G)
Complete a missão Cingapura, na campanha principal.

**21** [illegible] (25G)
Conquiste ao menos 12 mil pontos na missão Montanhas Kunlun, na campanha principal.

**22** [illegible] (20G)
Elimine cinco inimigos com a faca na missão Montanhas Kunlun, na campanha principal.

**23** Morte ao Alvorecer (20G)
Complete a missão Montanhas Kunlun, na campanha principal.

**24** [illegible] (25G)
Conquiste ao menos 15 mil pontos na missão Tashgar, na campanha principal.

**25** [illegible] (20G)
Elimine 10 inimigos com adrenalina na missão Tashgar.

**26** [illegible] (20G)
Complete a missão Tashgar, na campanha principal.

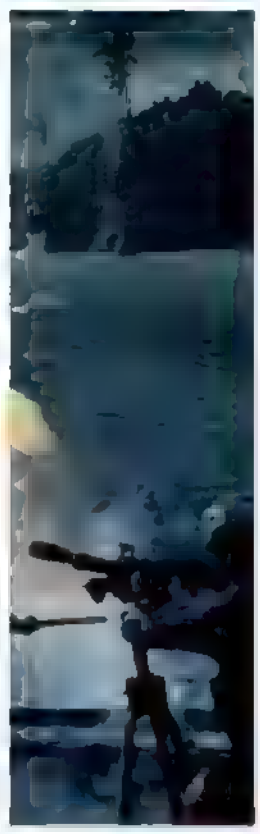
**27** [illegible] (25G)
Conquista ao menos 6 mil pontos na missão Suez, na campanha principal.

**28** [illegible] (20G)
Deixe que o Valkyrie seja destruído na campanha principal.

**29** [illegible] (20G)
Escolha mandar Hannah para se sacrificar no final do jogo.

**30** [illegible] (20G)
Escolha poupar Hanna e mandar [illegible]rish para o sacrifício, no final do jogo.

**31** Armas no Amanhecer (20G)
Complete a missão Suez na campanha principal.



**NAS BATALHAS EM ALTO-MAR O IMPORTANTE É ACABAR COM OS INIMIGOS O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL**

DESBRAVANDO A TEMPESTADE

PEIXE

**32** [illegible] (20G)
Complete o jogo na dificuldade Fácil.

**33** [illegible] (25G)
Termine o jogo na dificuldade normal.

**34** [illegible] (25G)
Termine o jogo na dificuldade difícil.

**35** [illegible] (25G)
Cumpra todas as designações da campanha do jogo.

**36** [illegible] (15G)
Desbloqueie as designações e os colecionáveis na campanha.

**37** [illegible] (20G)
Assista aos três finais na campanha.

## MULTIPLAYER

**Essas conquistas só podem ser liberadas em partidas on-line.**

**38** [illegible] (25G)
Elimine 45 inimigos com a M1911.

**39** [illegible] (25G)
Coloque cinco bombas no modo obliteração.

**40** [illegible] (50G)
Alcance a patente 25.

**41** [illegible] (10G)
Elimine cinco inimigos com a faca

**42** [illegible] (10G)
Vença uma rodada em cada modo

PACIÊNCIA E VIRTUDE

BOA E VELHA .45

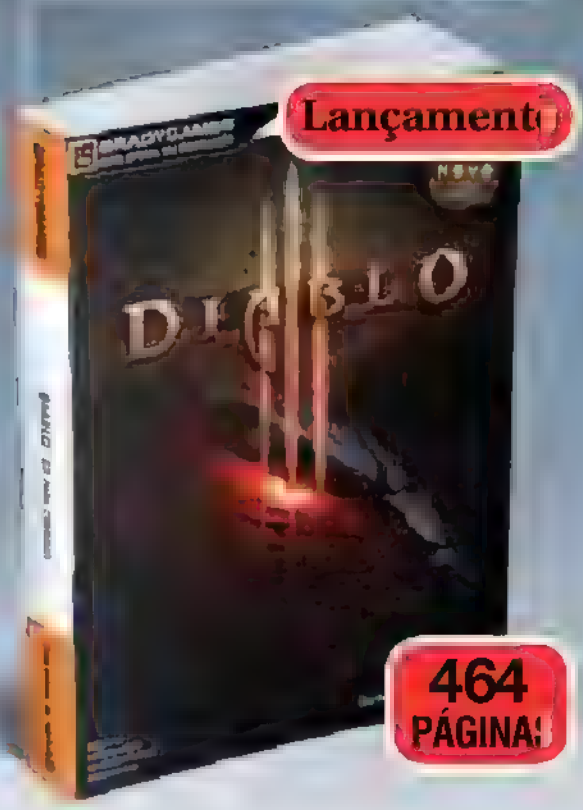
# Editora Europa

## A melhor biblioteca de cultura pop do Brasil

Cobertura completa e detalhada de todas as inovações do jogo.

**Call of Duty Ghosts**

**R$ 59,90**




Um passo a passo para você jogar o RPG de ação no console.

**Diablo para Consoles**

**R$ 59,90**

Essencial para um jogo que está maior e melhor do que nunca.

**GTA - V**

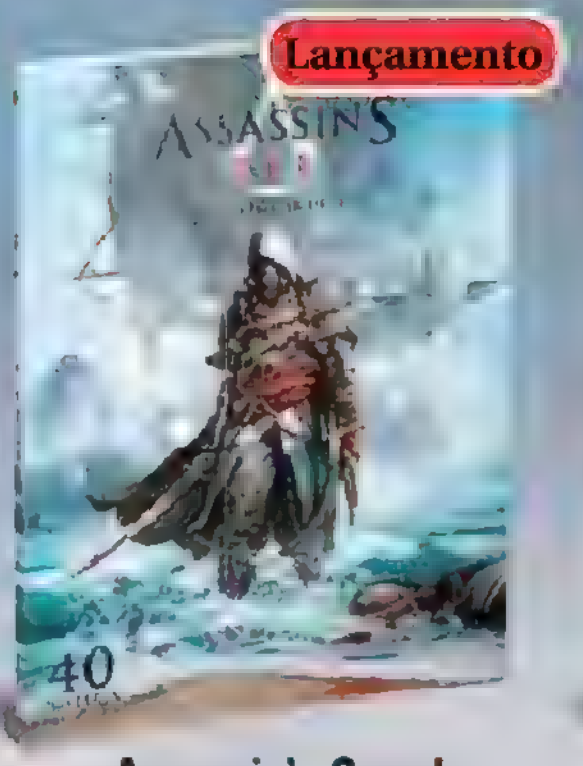
**R$ 59,90**

**Coleção Pôsteres de Luxo** **De: R$ 74,90 Por: R$ 49,90**

**Papel especial, tipo cartão**
**Formato gigante 41 x 30 cm**

**40 pôsteres espetaculares, com cenas marcantes de cada tema, que você pode manter como livro ou destacar e enquadrar**

**Heróis & Vilões**



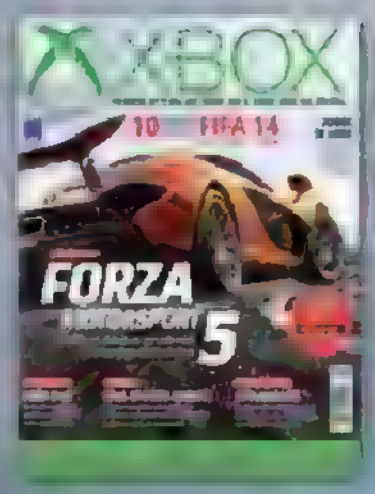

**Assassin's Creed**

**Game of Thrones**

Compre pelo telefone **(11) 3038 - 5050** (SP) ou **0800 8888**

## Revista XBOX

**De: R$ 10,90 Por: R$ 7,90**




Edição 88

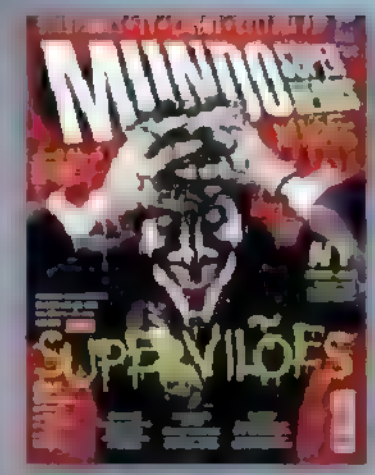
Edição 87

Edição 86

Edição 85

## Revista Mundo dos Super-Heróis

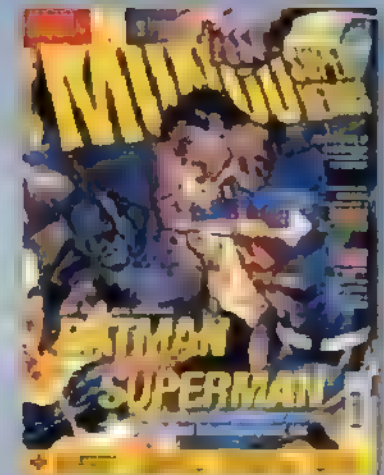
**De: R$ 10,90 Por: R$ 7,90**




Edição 48

Edição 47

Edição 46




Edição 45

## Revista OLD!Gamer

**De: R$ 10,90 Por: R$ 7,90**

Edição 18

Edição 17

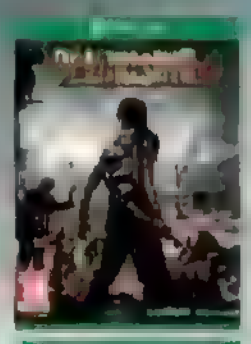
Edição 16

Edição 15

**508** (demais localidades), ou pelo site **www.europanet.com.br**

* Promoção válida até 15/02/2014. Sujeita à disponibilidade de estoque. Fretes não inclusos. Para informações sobre o frete, entre em contato por telefone ou acesse www.europanet.com.br

Nick Ramos é um mecânico que luta para escapar da condenada Los Perdidos



**O QUE É?**
Uma espécie de parque de diversões para trucidar zumbis.

**PARECE COM O QUÊ?**
Com os outros *DR*, mas com um cenário bem maior.

**PARA QUEM É?**
Fãs da série e alucinados por explodir zumbis.

PRODUTORA CAPCOM / DISTRIBUIDORA MICROSOFT
PLATAFORMA XBOX ONE / JOGADORES 1 A 2

# DEAD RISING 3

## Uma cidade jurada de morte

Por Leandro Rodrigues

Los Perdidos é um local isolado do mundo. Não que se trate de uma cidade sem tecnologia ou afastada de outras metrópoles. Longe disso. A cidade de *Dead Rising 3* é uma réplica de Los Angeles e tem papel fundamental no novo jogo, já que pela primeira vez um game da franquia possui um mundo aberto.

O jogador pode andar livremente pelas ruas do game, entrar em casas e comércios... Acontece que um vírus se espalhou pelas ruas e a população foi transformada em um exército de comedores de cérebros. Para evitar que o problema se alastre, o governo isolou o perímetro e prometeu lançar uma bomba em sete dias para aniquilar qualquer organismo vivo na região. É nessa semana de apreensão que acontece *Dead Rising 3*.

Depois de uma rápida introdução, contando o histórico do vírus, surge o protagonista da trama. Nick Ramos é um mecânico durão, meio solitário e com uma tatuagem no pescoço que não se lembra de tê-la feito. O primeiro objetivo é escapar de Los Perdidos por um túnel, o que logo se revela impossível. A alternativa é voltar para o centro da cidade em busca de uma nova rota de fuga.

Sem alternativa, Nick retorna para o centro da cidade, onde encontra Rhonda Kreske, sua chefe. Ela que apresenta a principal habilidade de Nick: a de criar armas e veículos misturando diferentes objetos. Nesse ponto, minhas preocupações em relação à ideia de que *Dead Rising 3* fosse muito sério deixaram de existir. Afinal de contas, por mais que o protagonista seja um cara habilidoso, juntar uma moto, com um rolo compressor e transformá-lo em uma máquina de morte deixa claro que o game não tem a menor pretensão de se levar a sério.

Mas os truques de Nick não ficam restritos aos veículos. O cara é um verdadeiro faz-tudo, capaz de juntar dois ou três itens caídos no chão e criar uma arma capaz de eletrocutar zumbis pelo caminho. Mas não basta jogar os "ingredientes" nas mãos do pobre coitado. Para conseguir montar essas engenhocas, Nick precisa possuir um projeto e aí que entra um dos maiores passatempos de Los Perdidos: os colecionáveis. Se não bastasse ter de driblar centenas de milhares de mortos-vivos, o mecânico também

1 Alguns psicopatas aparecem no meio do caminho de Nick. Ao eliminá-los, você recebe muitos pontos de recompensa

**1** Nick e seus amigos possuem um único objetivo, fugir de Los Perdidos

**2** Nick Ramos tem sempre uma frase de efeito para demonstrar o quanto ele está desesperado no jogo

**3** Conquistar aliados em *Dead Rising* nem sempre é uma tarefa fácil

precisa coletar uma quantidade absurda de itens, que vai desde os já mencionados projetos de armas e veículos até corpos de pessoas que morreram em situação extrema.

Felizmente, a Capcom pegou um pouco mais leve com a questão do tempo para realizar cada missão – algo que assombrava os fãs da franquia. Basicamente, Nick tem sete dias para escapar de Los Perdidos. Para conseguir realizar essa tarefa, precisa apenas cumprir as missões principais da história. Mas o jogo oferece bem mais do que isso.

## O bom moço

Nick Ramos é um cara altruísta. Ele não pode ver alguém em perigo que já chega perguntando se pode ajudar. Fora isso, graças a um rádio que encontra no começo do jogo, um misterioso homem lhe passa tarefas secundárias. E foi quando achei esse rádio que meu queixo caiu pela primeira vez. Assim que se realiza a primeira conversa pelo aparelho, o jogo menciona a possibilidade de utilizar os recursos do SmartGlass. Não tive dúvida, liguei meu celular e de cara já fiquei maluco com a quantidade de opções que o sistema oferece. Não vou me aprofundar muito (veja mais detalhes na página 50), mas o que mais me espantou é que logo em seguida meu celular tocou. Na tela apareceu as opções *atender* ou *ignorar*. Assim que atendi, o personagem do jogo me passou as instruções da missão extra diretamente no meu celular. Uma experiência de explodir a cabeça.

Essas missões têm duração própria e normalmente são suficientes para não frustrar ninguém. Quem achar que isso tudo não é desafio suficiente, pode optar por jogar no modo pesadelo e encarar regras bem mais rígidas. Mas o SmartGlass é apenas uma das maneiras que a Microsoft e a Capcom escolheram para mostrar o potencial do Xbox One. Em pouco tempo, fica evidente que o visual de *Dead Rising 3* está abaixo de todos os outros títulos de lançamento do Xbox One. Por outro lado, o game mostra uma competência única ao colocar na tela, de uma só vez, centenas de inimigos com animações distintas, sem deixar que o hardware do Xbox One engasgue.

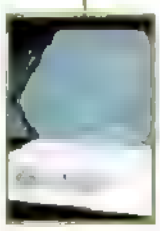
Numa das cenas, Nick precisa sair do ponto A e chegar ao B e a única alternativa

## HISTÓRICO DO VÍRUS **Entenda como a situação chegou até a infestação de Los Perdidos em *Dead Rising 3***

1990 · 1995 · 2000 · 2005 · 2010 · 2015 · 2020

**Anos 1990**
Cientistas contaminam a tranquila cidade de Santa Cabeza com vespas criadoras de zumbis.

**19/9/2006**
Em busca de vingança, o terrorista Carlito Keyes libera a infecção em Willamette. Frank West foge com a irmã de Carlito e relata ao mundo a ameaça zumbi.



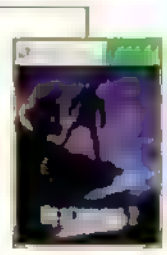
**ANOS DE INTERVALO**
A companhia farmacêutica Phenotrans inventa o Zombrex, uma droga que impede a transformação.

**11/9/2008**
A cidade de Las Vegas está toda infectada, incluindo a esposa de Chuck que morde a filha do casal.

**12/9/2008**
Chuck e sua filha fogem para a cidade de Still Creek, também contaminada. Lá, driblam o exército e escapam.

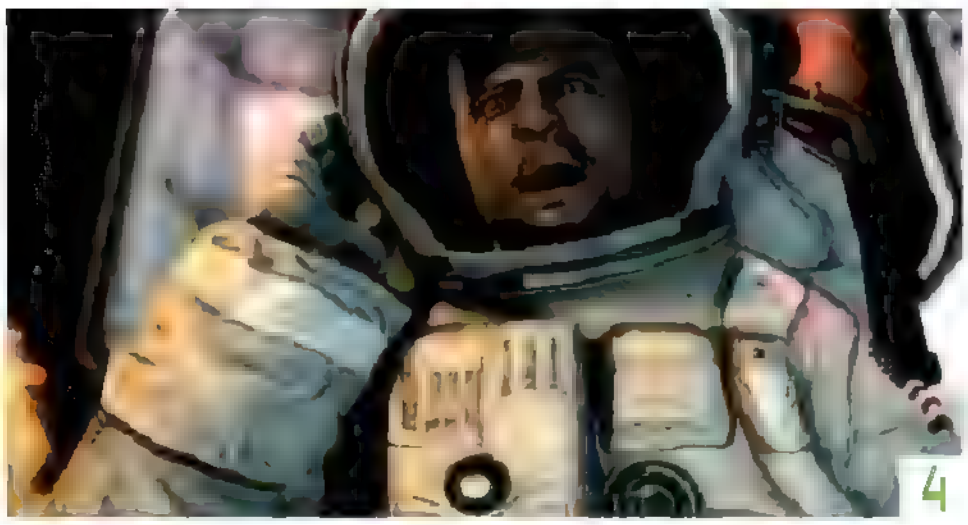
**25/9/2008**
A Phenotrans, na esperança de conseguir material biológico para pesquisa, contamina Fortune City, e incrimina Chuck Greene.

**25/9/2008**
Nessa amalucada e não muito canônica nova narrativa, Frank West salva a pátria de novo em Fortune City.

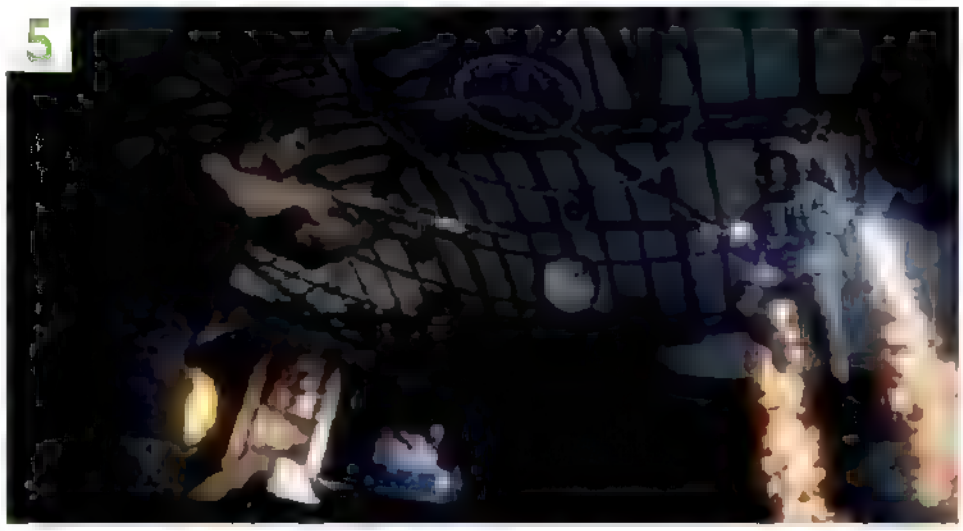


**29/9/2008**
Chuck Greene e Frank West juntam forças para provar que a Phenotrans mantém a cura em segredo.

**2021**
Após dez anos de rígidas medidas do governo para conter a ameaça zumbi, uma epidemia eclode em Los Perdidos.



4



5

para conseguir isso é pular nos tetos dos carros, evitando um mar de zumbis. E isso não acontece só em um momento do jogo. Para transitar de um bairro para outro em Los Perdidos – o que o jogo força você a fazer constantemente –, é preciso passar por viadutos tomados pelos seres putrefatos. Com o veículo certo, essa tarefa pode se tornar muito prazerosa. Ainda mais se o jogo insiste a todo instante em mostrar, na sua tela, quantos inimigos formam fatiados.

## Fale com zumbis

Outro recurso que a Capcom utilizou para enaltecer o hardware do Xbox One foi colocar o Kinect para trabalhar. Ao ser agarrado por um zumbi, você pode simplesmente movimentar o controle para que o sensor de movimento do aparelho detecte a ação e o zumbi seja arremessado. Nada inovador, na verdade chega a ser irritante ter de realizar esse movimento. Felizmente, é um recurso opcional que desliguei depois de meia dúzia de empurrões. Porém, o Kinect se mostra muito competente em captar a voz e o som ambiente do jogador. Não adianta nada você entrar nas pontas dos pés numa casa para coletar um item sem chamar a atenção dos inimigos se a sua irmã entrar correndo e gritando na sua sala. O Kinect captura esse barulho e o transforma em alerta para os zumbis. Se você não gostou do recurso, ou sua casa fica do lado de um baile funk, não se preocupe: também é possível desligar a opção. Porém, ao fazer isso, estará abrindo mão de diversos momentos hilários de *Dead Rising 3*.

Estava eu invadindo uma galeria de esgoto quando surgiu a frase "Estou aqui" no canto direito da minha TV. Assim que repeti a frase, todos os zumbis que estavam no alto da galeria se viraram e vieram na minha direção. Isso os levou a uma queda espetacular em um fosso. Depois, passei tranquilamente por cima da grade que formava uma ponte sem ter de desferir nenhum golpe nos inimigos que olhavam para cima sem entender nada.

**4** Há louco para tudo. Um dos inimigos se veste com uma roupa de astronauta e causa muita dor de cabeça para os sobreviventes...

**5** ...e quando isso acontece, o jeito é resolver tudo de uma maneira simples e amigável. Ou seja, na base da bala

**USAR O KINECT PARA GRITAR COM OS ZUMBIS É UMA MANEIRA DE CRIAR ARMADILHAS**

## Localização perfeita

Uma das gratas surpresas de *Dead Rising 3* é o excelente trabalho de localização do jogo. Tudo está em português. A dublagem está acima da média, com direito a um tom assustador de Nick Ramos nos momentos em que o bicho pega. Mas o destaque fica por conta da atenção

Nada como acabar com um problema em grande estilo. Que tal churrasco de zumbis?

dada os recursos do SmartGlass. Tudo foi traduzido e até a ligação que recebi estava com a mesma dublagem do personagem do jogo.

## Poderia ser melhor

Na minha opinião, *Dead Rising 3* é o jogo mais divertido dessa primeira leva do Xbox One. Mas isso não significa que não existam problemas. O primeiro deles foi o excesso de sensibilidade do Kinect. Os menus do jogo aceitam comando de voz e isso é bacana – apesar de inútil, já que estou com o controle nas mãos. Porém, a hipersensibilidade do jogo me irritou várias vezes em que o jogo entrou no menu de pause sozinho, sem que eu tivesse pedido.

Outro recurso que sofre de sensibilidade à flor da pele é a câmera. Em um game que você pode se deparar com centenas de inimigos ao mesmo tempo, ter uma boa visão da situação é fundamental para manter o controle. Pois é justamente nesse momento que ela teima em se posicionar em pontos que dificulta tudo. Isso fica ainda pior nas batalhas contra os psicopatas – moradores da cidade que simplesmente piraram por algum motivo e cabe ao Nick colocar fim em cada um deles.

Essas batalhas normalmente acontecem em ambientes restritos, onde o inimigo se movimenta em círculos. Um exemplo ocorre quando um dos psicopatas resolve se vestir de astronauta e voar dentro de uma sala. Mais complicado do que acertá-lo é achar uma posição favorável da câmera para escapar dos ataques na sua direção. Um típico erro de jogo que parece ter sido finalizado às pressas para sair junto com o novo console.

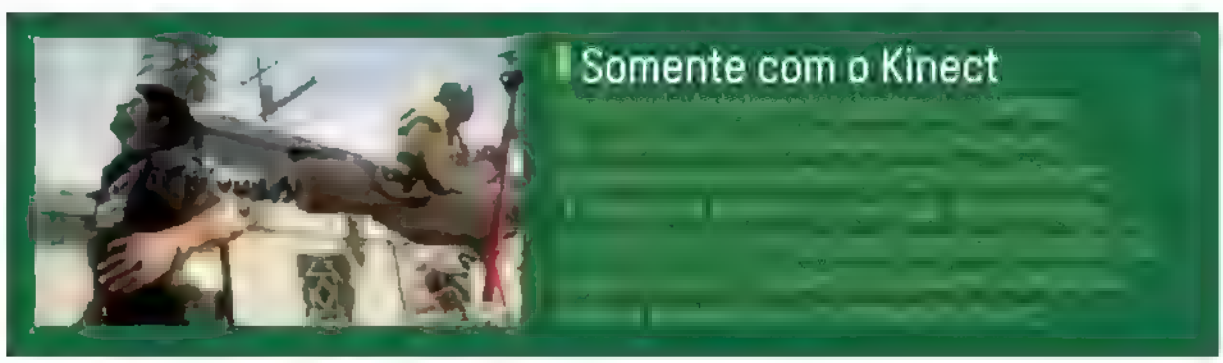
O modo cooperativo apresenta um inconveniente. Existe a opção de deixar seu jogo liberado para qualquer um entrar na partida para ajudá-lo. Mas não há a opção de retirar o indivíduo. Por diversas vezes, fiquei travado em uma missão, pois um engraçadinho entrou e simplesmente ficou parado no meio do caminho. Sem fazer nada. Fui obrigado a sair do jogo e desabilitar a opção cooperativa para terminar tudo tranquilamente.

Mesmo com esses problemas, a experiência proporcionada por *Dead Rising 3* continua muito acima da média. E considerando que esse é um game da primeira geração do Xbox One, me deixa bem esperançoso em relação aos próximos títulos do aparelho.

**1** Alguns zumbis, normalmente com uniformes, são mais resistentes aos golpes de Nick

**2** Um dos membros da resistência luta para provar que há uma conspiração em Los Perdidos

**3** Nick possui uma tatuagem no pescoço que não se lembra de ter feito



### Somente com o Kinect

## PELA PRIMEIRA VEZ, UM JOGO DA FRANQUIA *DEAD RISING* CONTA COM UM MUNDO ABERTO

**4** Alguns inimigos também possuem estilo, com direito a arma dourada para acertar você

**5** Eis uma oportunidade de fazer sua própria versão do filme *Massacre da Serra Elétrica*

**6** Numa das missões, é possível levar zumbis bonitões como esse para participar de um filminho caliente

### EM RESUMO

**8**

**Apesar de uma série de problemas, esse com certeza é, até o momento, um dos jogos mais divertidos do Xbox One. E mostra o quanto console + Kinect + SmartGlass podem funcionar em conjunto**

Os bárbaros usavam máscaras de animais para assustar seus inimigos. Mas pelo elmo, não que a maior coisa

DISTRIBUIDORA MICROSOFT STUDIOS / PRODUTORA CRYTEK / PLATAFORMA XBOX ONE / JOGADORES 1 A 2

# RYSE: SON OF ROME

## Os deuses estão entre nós

**Por Rob Taylor**

**O QUE É?**
Um jogo de batalha histórica com muita ação e sangue.

**PARECE COM O QUÊ?**
Lembra games de pancadaria como os da série Batman, mas com outros tipos de máscaras.

**PARA QUEM É?**
Para quem não tem medo de sangue voando por todos os lados da sua tela.

Mesmo com o esforço de marketing feito pela Microsoft, foi difícil saber o que esperar de *Ryse*. Problemas de comunicação e mudanças radicais na direção deixaram mais gente confusa do que ansiosa.

Após ter isso em mente, *Ryse* é uma agradável surpresa. A campanha principal é composta por capítulos lineares, recheados de batalhas e bem amarrados, como uma grande novela sobre honra, deuses e vingança. As atuações, dignas de cinema, fizeram os heróis genuinamente amigáveis e os vilões desprezíveis. As animações também são muito acima da média. Mas, mesmo sendo boa, a história é só a capa do livro. O conteúdo é um sistema fluido de cortes de espada e ataques de escudo, que quebram a guarda dos oponentes. É até possível esmagar os botões nos primeiros capítulos do jogo, mas a vantagem de apertar o botão na hora certa é o de aumentar os danos causados. A sincronia põe você no ritmo do jogo e garante que o sistema de combate pouco variado não perca a graça tão rápido. Nas batalhas, é possível rolar para desviar dos ataques, mas essa é uma saída dos covardes: quando você vê um inimigo se preparando para um ataque pesado, ainda dá para bloqueá-lo, desde que seja no tempo certo. Uma vez que seu adversário apanhou o suficiente, ele está pronto para ser executado. As execuções não são só uma desculpa para deixar o jogo sangrento. Elas oferecem quatro bônus diferentes que podem ser selecionados a qualquer momento. Uma vez que você começa uma execução, tudo fica em câmera lenta e você deve apertar os botões na hora certa. Se errar a sequência, tudo continua normalmente, mas você perde alguns bônus. Já na dificuldade Legendário – a mais alta do jogo –, cometer um único erro é fatal.

A recompensa pode ser uma das quatro a seguir: cura; aumentar o dano causado, deixando os combos mais fáceis de serem feitos; aumentar o medidor de foco, que dá a chance de usar seu poder de deixar os inimigos mais lentos por alguns segundos; aumentar o XP ganho, para gastá-lo em novas execuções e outras melhorias.

Conseguir as melhores execuções, juntamente com o enredo e os ambientes incríveis, são o suficiente para mantê-lo preso

### Pague o preço do metal

Se você não quiser ganhar o dinheiro da forma demorada e sangrenta, é possível comprar pacotes de moedas de ouro. São R$ 39 por 25.000 Gold. A compra mais cara, um pacote Tier 5 Gold, dá três itens raros e uma poção por 6.000 Gold. A pior parte? Os itens são aleatórios, então você pode jogar dinheiro fora.

1 Com um golpe certo, você pode jogar seus inimigos do alto de um precipício

1

2

3

4

1 Quem não usa o escudo pode acabar quebrando esse cara, sem o braço e a cabeça

por toda a campanha. A monotonia das lutas é quebrada por alguns truques, como avançar em formação de tartaruga junto com sua tropa. Mas também há inserções horríveis, como as armadilhas que matam instantaneamente e a estranha seção baseada em elefantes. Não faltam clichês de jogos de tiro atuais em formato romano, como minigames de controle de balistas. Usar esse recurso no começo do capítulo final é tão ruim que destrói a grandiosidade do capítulo anterior.

A extensão da vida de *Ryse* é o modo Gladiador. É uma batalha cooperativa para dois jogadores baseada em ondas de inimigos que se passa no Coliseu. Quando cada missão acaba, os ladrilhos do chão afundam em um vácuo nebuloso e são substituídos por muralhas, plataformas, tinas de óleo e outros obstáculos. Faça execuções e combos perfeitos e a multidão vai ao delírio. Mas logo ela fica entediada se você não esfaqueear inimigos.

A moeda de troca usada no singleplayer é o XP. Ele não pode ser usado aqui: você precisa de ouro, que entra lentamente na sua conta como resultado de jogar no Coliseu. É devagar o suficiente para chatear, mas há suporte para microtransações que aceleram sua economia – veja o quadro *Pague o preço do Metal*.

O combate na arena é mais difícil, pois o tempo tem de ser perfeito e os inimigos são bem mais numerosos. Existe a opção de jogar sozinho, mas é suicídio ter o dobro de inimigos a sua volta e nenhum companheiro para revivê-lo. Suas habilidades também são limitadas: antes de entrar na arena, você deve jurar lealdade a um deus, que determina qual estatística será melhorada a cada execução bem-sucedida.

*Ryse* é fantástico – um exemplo promissor do que o Xbox One pode fazer. Mas, se você não está interessado em arenas cooperativas, a campanha de cinco ou seis horas do game pode não valer dinheiro gasto. De qualquer forma, esse é um game que consegue transmitir o poder do novo console da Microsoft e vale ao menos tentar pegá-lo emprestado com um amigo mais abastado. E como o número de lançamentos no momento não é grande, por quê não?

## EM RESUMO

**7**

***Ryse* parece espetacular, e o sistema de combate básico é extremamente satisfatório, mesmo que não evolua muito. O Modo Gladiador prolonga a diversão, mas é envenenado pelos prêmios aleatórios e cobrados.**

**1** Inimigos brilham com a cor do botão que você precisa apertar no controle

**2** Golpes com o escudo quebram a guarda dos adversários

**3** O modo gladiador possui muito mais inimigos que a história principal

**4** Um centurião que se preze tem uma armadura forte para aguentar porradas

PRODUTORA RARE / DISTRIBUIDORA MICROSOFT STUDIOS / PLATAFORMA XBOX ONE / JOGADORES 1 A 2

**O QUE É?**
Reboot de uma série de luta que não dava as caras há 17 anos.

**PARECE COM O QUÊ?**
Com o jogo original, mas com algumas modernidades.

**PARA QUEM É?**
Fãs de luta que não se incomodam com o errático modelo de distribuição.

# KILLER INSTINCT

## É bom, mas ainda não está pronto

**Por Leandro Rodrigues**

Fazia um bom tempo que um jogo de luta não deixava meus dedões doloridos. Uma das provas de que *Killer Instinct* é viciante. Mas, ao mesmo tempo, ele peca por uma das políticas de distribuição mais bagunçadas já vistas. O jogo está na Live, "de graça", para quem quiser jogar. Mas com apenas um lutador. Quem quiser mais opções precisa comprar um dos pacotes de expansões já disponíveis que acrescenta mais cinco lutadores. O modo arcade ainda não foi liberado e também não há uma data para que isso aconteça. Depois de decidir como você deseja consumir o jogo, tudo começa a fluir bem.

*Killer Instinct* não é um game de porrada normal. E nem estou levando em consideração os personagens bizarros da franquia. Acontece que para alguém se dar bem aqui são necessárias uma boa dose de treino e tática. Claro que qualquer um pode sair esmagando os botões e derrotar um adversário. Mas a mecânica do jogo vai muito além disso. É necessário um certo entendimento dos sistemas para capitalizar em cima das características mais complexas, como danos potenciais, Ultras e combos estendidos por meio da ativação do modo Instinct.

Para ajudar nisso, o jogo possui um robusto sistema de tutoriais, que ensina tudo para quem está começando agora. As opções online são, mais uma vez, meio básicas. Não há modos de espectador e o sistema de lobby rudimentar coloca você repetidamente em lutas de um contra um. Depois de conectado, no entanto, as partidas são bem estáveis e o lag é praticamente inexistente.

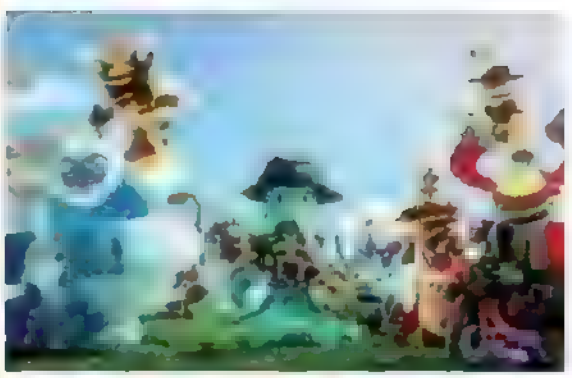
*KI* é um bom produto, mas com potencial para melhorar com o passar do tempo. O combate é descomplicado o bastante para fazer com que qualquer um se sinta poderoso, mas também técnico ao ponto de fazer com que a vitória não seja apenas uma questão de sorte. Todavia, a necessidade de comprar novos personagens – a versão gratuita tem apenas um – pode prejudicar sua vida futura, e a experiência ainda tem o jeito de um título em desenvolvimento. O problema com um game em evolução é que não há como saber até onde ele irá, tudo depende do sucesso daquilo que existe disponível. É como se estivessem pedindo para os fãs pagarem adiantado pelo jogo.

### EM RESUMO

**Um jogo de luta puro, balanceado e ridiculamente divertido, prejudicado por modos medíocres, precificação esquisita e opções aparentemente inacabadas.**

Xbox One.
Bem-vindo a uma nova geração.
XBOX ONE
Microsoft

Esses bonecos coloridos são realmente irresistíveis



PRODUTORA VICARIOUS VISIONS / DISTRIBUIDORA ACTIVISION / PLATAFORMA XBOX 360 E XBOX ONE / JOGADORES 1

**O QUE É?**
O fenômeno esvaziador de carteiras encontra novas e adoráveis maneiras de extorquir.

**PARECE COM O QUÊ?**
Tranquila diversão em família, mas com uma gélida ponta de ganância.

**PARA QUEM É?**
Crianças com pais ricos ou amigos que compartilham interesses.

# SKYLANDERS SWAP FORCE

## Os brinquedos divertidos, e caros, estão de volta

**Por John Blyth**

Quando ele chegou, olhamos *Skylanders* com desconfiança. Fiquei me perguntando por que as pessoas reclamaram de DLCs no disco e não falaram nada sobre a ideia de gastar com brinquedos de plástico para destravar áreas extras no jogo. Minhas preocupações estavam totalmente fora de sincronia com o mundo. As crianças adoraram a lógica simples da descoberta e do progresso contínuo e a ideia de que seus brinquedos estão ficando mais fortes. Os pais não se importaram em comprar os estranhos bonecos. E fazer com que o Portal do jogo funcione em qualquer plataforma foi uma jogada de gênio.

No novo jogo, você ainda pode usar todos os seus brinquedos velhos e ganhar acesso às áreas elementais. Mas as habilidades de *Swap Force* dão o pontapé inicial em um novo sistema de portões que destrava diferentes tipos de áreas.

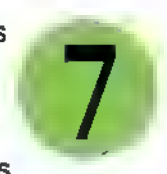
A metade superior de um personagem *Swap Force* determina sua arma, e a metade inferior determina um ataque especial. Isso proporciona uma bela flexibilidade na hora de escolher seu personagem favorito. As diversas zonas do mundo ainda trazem diferentes elementos, incentivando você a trocar personagens para se adequar à situação. A base de personagens de *Swap Force* também tem a chave para esses novos portais. Existem oito habilidades, incluindo Bounce, Dig, Rocket e Climb, e minigames espalhados pelos mundos exigem essas habilidades para serem adentrados. Surpreendentemente, esses minigames são meio simples para valerem a pena — não é vantagem comprar seis novos brinquedos para serem destravados.

É muito estranho analisar um game e se concentrar nas mecânicas dos brinquedos que destravam vários aspectos dele. Mas essa é a coisa mais notável em *SF*. O título ainda é um jogo de plataforma linear, charmoso e hipnotizante, com muitos segredos atrelados em seu caminho.

A única razão para cautela, especialmente se esse for seu primeiro game *Skylanders*, é se seus filhos ficarem possuídos pelo demônio da completa finalização do jogo e você tiver de gastar uma grana preta com mais bonecos. E se eles ficarem possuídos realmente, estamos falando em somas astronômicas. O jeito é torcer para que eles encontrem bons amigos para compartilhar os bonecos.

### EM RESUMO

**O modelo de plataformas revela um toque de imprecisão, mas o design do game é ótimo e o sistema de combates, bem satisfatório.**



# TOMB RAIDER
DEFINITIVE EDITION

*Tomb Raider: Definitive Edition foi totalmente refeito para os consoles de nova geração e conta com visuais muito melhorados, além de todo o conteúdo lançado previamente por DLC no PS3, Xbox 360 e PC, o que inclui roupas para Lara Croft, missões extras e muito mais! Muitas melhorias foram feitas no jogo, principalmente em termos visuais.*

## HALO SPARTAN ASSAULT

Aliste-se como um soldado Spartan e aprimore suas habilidades táticas em batalha! Ambientado entre os eventos de Halo 3 e Halo 4, **Halo: Spartan Assault**, é um novo capítulo no premiado universo de Halo. Ao longo de mais de 30 missões em mundos vibrantes e perigosos, mergulhe fundo na história das guerras entre humanos e Covenant e da origem do programa Spartan Ops.

**www.bigboygames.com.br**

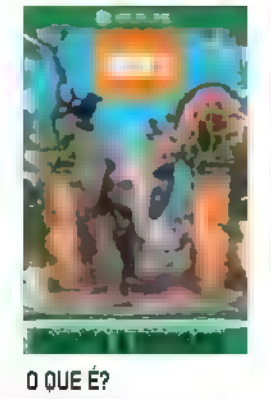
Parcele suas compras em até **12x** no cartão de crédito.

Central de Atendimento
**(19) 4062-8041**
Rua Dr. Costa Aguiar, 468 - Lojas 106/107 - Campinas/SP

Imagens meramente ilustrativas. Logotipos, imagens e títulos dos produtos são marcas registradas de seus respectivos proprietários. Consulte disponibilidade. Ofertas válidas para pagamento via boleto ou cartão de crédito em até 12x

Os bichinhos são bonitinhos, fofinhos, porém você enjoa de todos eles em menos de três horas

DISTRIBUIDORA MICROSOFT STUDIOS / PRODUTORA FRONTIER DEVELOPMENTS / PLATAFORMA XBOX ONE / JOGADORES 1



**O QUE É?**
Metade simulador, metade jogo de estratégia, fofo em tempo integral.

**PARECE COM O QUÊ?**
Um cruzamento entre *Kinectanimals* e o *Zoo Tycoon* original do PC.

**PARA QUEM É?**
Para crianças ou fãs de bichinhos.

# ZOO TYCOON

## Leões, tigres e outros bichos fofinhos... Por Aoife Wilson

Esqueça a história e objetivos complicados. *Zoo Tycoon* é um simulador de gerenciamento de zoológico com sistema simples e feito para entreter os mais jovens. Você pode mudar entre a visualização estratégica e a ação no solo, que permite a você chegar perto dos animais via Kinect ou pelo controle. No modo Tycoon você pode expandir seu zoológico. Coloque um animal ou instalação no mapa e os caminhos se constroem automaticamente a sua volta, conectando a nova construção ao resto do parque.

Construir novas estruturas, adotar novos animais e expandir a quantidade de visitantes irá aumentar seu nível de fama, o que destrava novas espécies e instalações para pesquisar e fazer melhorias. Porém, o que pode acontecer com frequência, especialmente para jogadores mais velhos, é ficar preso ao gerenciamento e ignorar a chance de andar pelos parques que você criou. Mas é importante sair do modo Tycoon de vez em quando para ver as coisas do nível do chão.

Além de cuidar e tirar fotos dos animais, o modo em terceira pessoa também permite que você interaja com algumas espécies. Chimpanzés imitarão suas expressões faciais através do vidro de sua jaula, você pode instalar uma mangueira para lavar um urso sujo e tem algo de maravilhoso em estender sua mão com uma maçã para alimentar um elefante todo agradecido.

Outros elementos do jogo são menos tranquilizadores, no entanto. Os menus são pobres e com poucas explicações. O jogo nunca diz a você que é possível personalizar o avatar de seu personagem. Só descobre isso quem revirar as opções no menu de pausa.

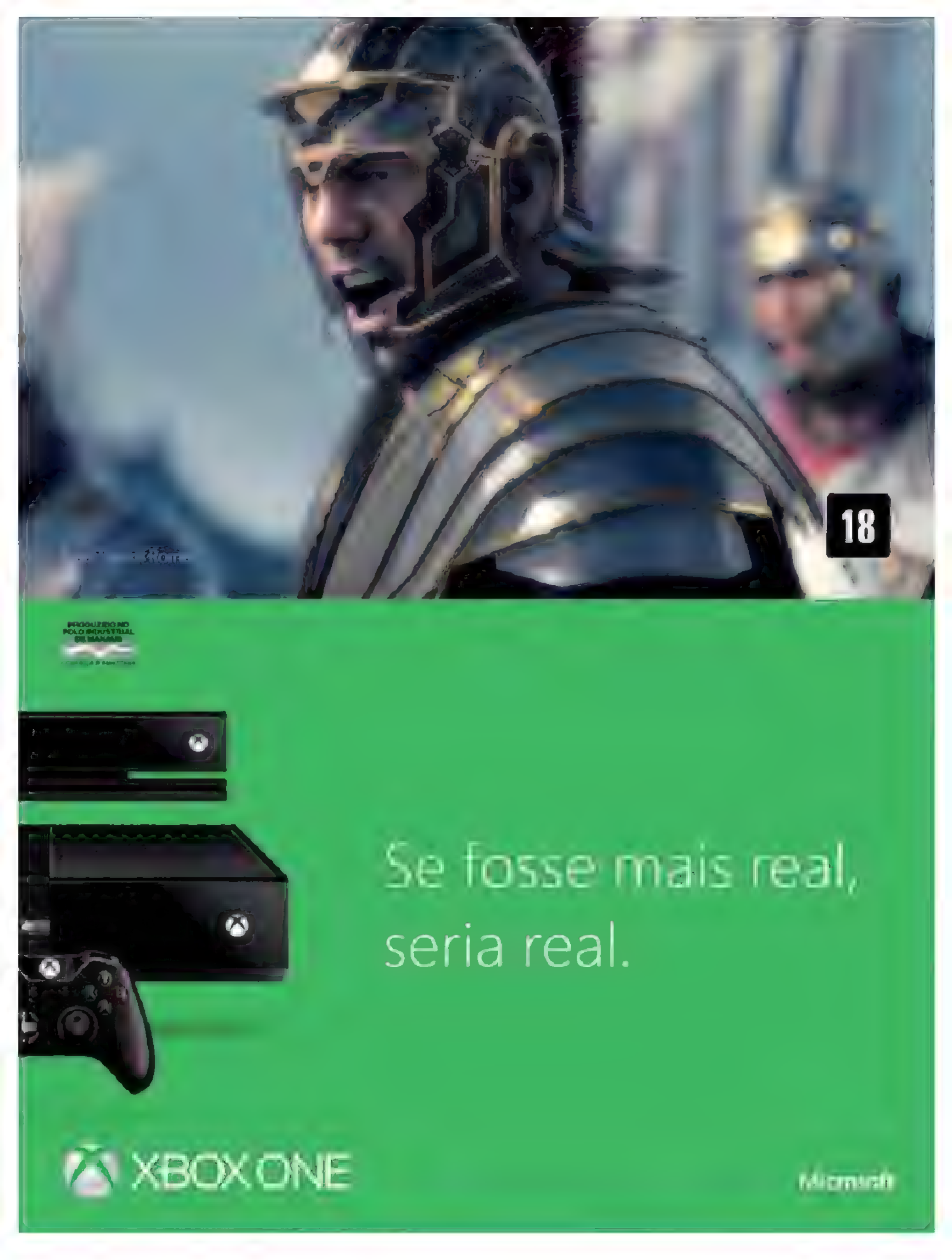
O maior problema de *Zoo Tycoon* é que, depois de uma ou duas horas, você já viu todos os tipos de animais e experimentou todas as interações disponíveis. Com o lado estratégico sendo tão leve, a variedade de animais parece um jeito óbvio de prender a atenção, mas as opções são limitadas a diferentes variações da mesma criatura.

Apesar de sua superficialidade, não pude deixar de me apaixonar por *Zoo Tycoon*. É impossível resistir a um jogo tão cativante. Mas, assim como minhas experiências com zoológicos com animais de verdade, *Zoo Tycoon* fica menos prazeroso após cada visita.

### EM RESUMO

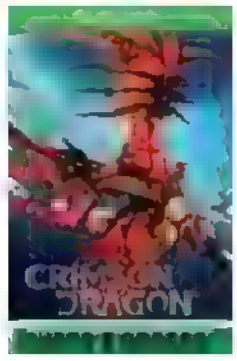
**7**

**O jogo é divertido e empolga. Mas faltam opções para manter o jogador focado por mais tempo. Opções extras para interagir com os animais seriam bem-vindas, assim como menus organizados.**


18
PRODUZIDO NO
POLO INDUSTRIAL
DE MANAUS
Se fosse mais real,
seria real.
XBOX ONE
Microsoft

Ele é um cara bem grande e se comporta como tal. Em nenhum momento você se sente elegante

DISTRIBUIDORA MICROSOFT STUDIOS / PRODUTORA GROUNDING INC. / PLATAFORMA XBOX ONE / JOGADORES 1



**O QUE É?**
Um game de ação, onde o seu veículo é um dragão.

**PARECE COM O QUÊ?**
Momentos zen interrompidos por mortes injustas.

**PARA QUEM É?**
Para jogadores que não ficam frustrados com facilidade.

# CRIMSON DRAGON

## Sangue, fogo e controles confusos

**Por Jon Blyth**

Ele é todo o nonsense, quase como uma versão interativa do filme *A História Sem Fim* (1984). Só que em vez de um cachorro fofinho, temos um dragão. É uma história alienígena de sobrevivência humana em um planeta estranho, e de como eles aprenderam a escravizar (ou domesticar, dependendo de sua abordagem) dragões.

Para resumir: humanos colonizam um planeta, descobrem que tudo o que existe ali tem vontade de matá-los, depois sucumbem a uma doença que aleija e mata a maioria, mas torna mais fortes alguns poucos escolhidos, e permite que eles domestiquem e montem nos dragões.

As missões que você vai enfrentar acontecem em cenários estonteantes, correndo em trilhos em uma flora de outro mundo. Você tem um certo controle, movendo seu dragão pelos limites da tela com a alavanca esquerda e inclinando a câmera com a retícula de mira na direita. Fique de olho no radar, pois uma irritante saraivada de tiros pode lhe atingir de algum lugar que você não consegue enxergar.

Cada missão é uma coleção de capítulos com minimissões. Logo, você notará que é difícil alcançar as melhores pontuações, mas conforme seus dragões sobem de level e desenvolvem uma lista completa de tipos elementais, você poderá tirar vantagem das virtudes deles.

A dificuldade em manejar as diferentes armas vai da enorme retícula de mira automática que cuida de si mesma quase que completamente a uma retícula mais baseada na habilidade que deve ser arrastada para cima dos inimigos a fim de criar múltiplos alvos, antes de disparar.

Causar danos é mais legal do que evitá-los – o tamanho de sua fera na tela faz com que evitar os danos seja uma loteria. Há uma manobra de rolagem que pode ser feita com os botões de cima do controle, mas o mais confiável método de evitar as balas é simplesmente circular a tela, fazendo com que o processo de atirar e se movimentar seja mais ou menos como coçar a barriga e bater na cabeça ao mesmo tempo.

Em uma jogada inesperada e totalmente indesejada, fica a impressão de se ter copiado um monte de games free-to-play. *Crimson Dragon* diverte nos momentos em que consegue ser a fantasia que almeja. Mas algumas missões parecem ter sido feitas para frustrar. E se foi essa a intenção, conseguiram.

### EM RESUMO

**Com controles intensos e economia corrompida, *Crimson Dragon* é mais legal quando se volta a uma fase difícil com um dragão fortificado. Na dificuldade mais elevada, a diversão some.**

**6**

plantronics
GAMING

# RIG

Atenda suas chamadas, chat on-line, músicas e uma variedade de outros recursos. Para os jogadores, RIG oferece uma experiência real de jogo, qualidade de áudio e versatilidade entre PC, Consoles e dispositivos móveis.

- fone de ouvido estéreo com fio
- controle sobre a orelha
- com fio usb
- alto-falande de 40mm
- ultra confortável

PLANTRONICS RIG É O ÚNICO HEADSET QUE PERMITE QUE VOCÊ ATENDA O SEU CELULAR ENQUANTO JOGA

COMPATÍVEL COM XBOX 360, PC/MAC, PLAYSTATION 3, PSP, WII E DS

Mais informações em www.facebook.com/game1br

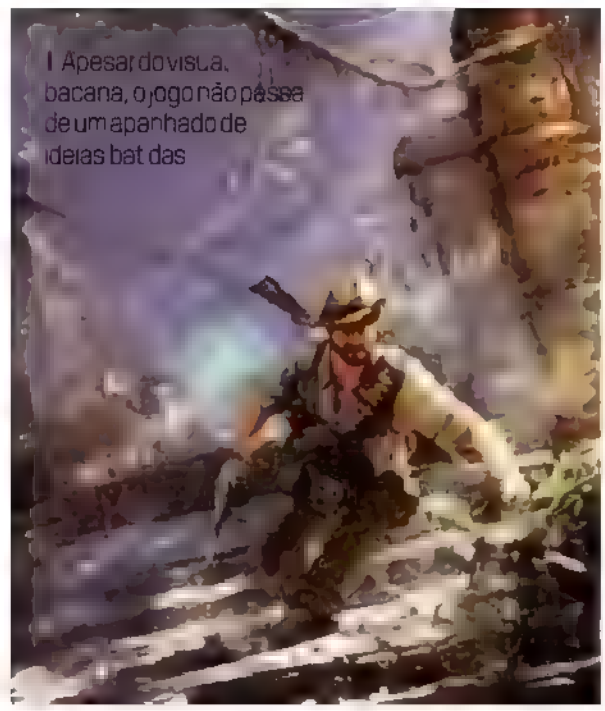
você encontra o Plantronics RIG nas seguintes lojas:

Saraiva .com.br | pontofrio | Game1 | Submarino

RIG

DISTRIBUIDOR game1 an intermark company

James Quatermain é uma espécie de Indiana Jones com baixo orçamento



Apesar do visual bacana, o jogo não passa de um apanhado de ideias batidas

**DISTRIBUIDORA** NORDIC GAMES / **PRODUTORA** THE FARM 51 / **PLATAFORMA** XBOX 360 / **JOGADORES** 1

# DEADFALL ADVENTURES

## Múmias nazistas na mira **Por Jon Blyth**

**O QUE É?**
Mistura de shooter e aventura no gênero "violação de tumbas".

**PARECE COM O QUÊ?**
Momentos admiráveis se perdem na devastadora rotina.

**PARA QUEM É?**
Virgens em enigmas de videogame que nunca refletiram luz.

James Quatermain é descendente de Allan Quatermain, e o velho Allan era um camarada de um romance do século 19 chamado *As Minas do Rei Salomão*. Mas isso não quer dizer que o nome Quatermain ficou de fora de aventuras mais recentes. Não, não. O livro de 1885 virou filme em 1950, com um elenco cujo membro mais longevo morreu sete anos atrás. Você, então, poderia perguntar por que *Deadfall Adventures* invoca o nome Quatermain, que tem um perfil aventureiro moderno tão baixo. Os direitos autorais provavelmente caducaram, seria a minha resposta.

Então, sim. Esse é um game de baixo orçamento, mas que tem lá os seus encantos. Os cenários externos são bem bonitos e fazem as sobrancelhas franzirem de contentamento. O céu dá lugar aos repetitivos interiores de uma tumba, mas a iluminação é atmosférica e a música alterna entre a intensidade de uma trilha sonora de John Williams e algumas vagas melodias egiptólogas. Ao iniciar, você vê duas barras ajustáveis de dificuldade – combate e puzzles. A dificuldade média é muito fácil, graças à generosa correção de mira, mas não recomendamos colocar o combate no nível mais alto. Mesmo se você se sair bem, as frequentes quedas de quadro de frames vão atrapalhar seu desempenho durante os tiroteios.

O que falta ao combate em termos de execução é compensado pelo roubo do truque da lanterna de *Alan Wake* (veja o nosso Review que Ninguém viu desta edição, página 89). Nazistas – o jogo tem nazistas, é lógico – podem ser mortos com balas, mas as múmias – o jogo tem múmias, acredite – precisam ter seu véu de escuridão chamuscado com uma lanterna. Em um dos melhores trechos de diálogo, uma garota pergunta como você conseguiu que a lanterna fizesse isso. "Há um botão para isso", explica James, respondendo à questão que nos atormentou durante todo o tempo que passamos com *Alan Wake*.

Os enigmas também têm importância em *Deadfall Adventures*, e é nesse ponto que o game poderia ter se saído melhor. A ideia de explorar uma cripta repleta de enigmas é bem interessante. Infelizmente, *Deadfall* depende demais de fórmulas conhecidas, como refletir raios de luz com espelhos. Pior, enigmas geralmente são resolvidos porque não há mais nada a fazer. Uma chave e uma fechadura não estimulam o cérebro de ninguém.

*Deadfall Adventures* não atinge nenhum dos dois objetivos a que se propôs. O tiroteio é fraco e instável, e falta complexidade aos enigmas. Nem uma tropa de nazistas sobrenaturais pode salvar o game.

### EM RESUMO

**4**

**Com armas imprecisas e complacentes demais e enigmas que envolvem encontrar o ponto da área que aciona o aviso "Pressione A para pegar a Peça", *Deadfall* não cumpre o que promete.**

WMcCANN | MICROSOFT

Microsoft

Vença aquele seu velho
arqui-inimigo: o sofá

XBOX 360.

www.xbox.com/pt-br

Alan Wake precisa superar problemas pessoais mandando bala em inimigos bizarros

PRODUTORA REMEDY ENTERTAINMENT / DISTRIBUIDORA MICROSOFT STUDIOS / LANÇAMENTO 2010 / PLATAFORMA XBOX 360

# Alan Wake

## Um bloqueio mental resulta nas piores férias do mundo

Por Leandro Rodrigues

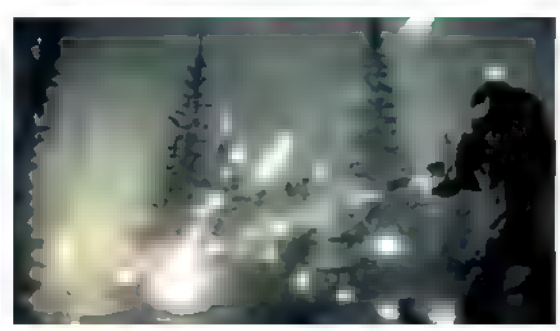
Firmo sem medo de errar que esse é o melhor jogo de terror do Xbox 360. Ok, não existem muitos concorrentes nesse gênero atualmente, mas, mesmo assim, isso significa alguma coisa, não?

Para quem não conhece, essa é a história de Alan, um renomado escritor de livros de terror, no estilo Stephen King. O problema é que nos dois últimos anos o cara não conseguiu emplacar nenhum sucesso por conta de uma espécie de bloqueio criativo que o impede de escrever. Para acabar com o problema, resolve tirar férias acompanhando de sua bela esposa Alice. O local escolhido é a pacata Bright Falls, cidade encrustada no meio de florestas.

Porém, algo muito estranho habita o local e Alan é obrigado a enfrentar um pesadelo muito parecido com as histórias de seus livros. Tudo fica ainda pior quando sua mulher é raptada e, ao mesmo tempo, estranhas criaturas malignas infestam a cidade, matando pessoas pelo caminho. E a lista de situações bizarras não para de aumentar: Alan passa a encontrar diversas páginas de livros espalhadas pela floresta. Elas narram tudo o que está acontecendo em Bright Falls, como se Alan as tivesse escrito, mas não lembrasse.

A mecânica do jogo é bem parecida com outros títulos de terror. Alan pode usar armas brancas e de fogo. Porém, o acessório mais importante é a lanterna. Como os inimigos do jogo habitam a escuridão, para atingi-los primeiro você precisa eliminar esse elemento. Foque a luz no alvo e mande bala sem dó. Mas não espere tiroteios frenéticos, pois o forte do jogo é o clima de mistério e terror. Não há como andar pela floresta sem sentir uma sensação de insegurança. A cada passo na floresta, a impressão é a de que se pode ser atacado a qualquer momento. E o pior, sem descobrir o que realmente está acontecendo com o protagonista. Como já disse, *Alan Wake* é indispensável para fãs do gênero.

**GOSTOU?** Quer sugerir um jogo para essa seção? Peça pelo e-mail leandro@europanet.com.br



Para encarar os perigos de Bright Falls, não basta ter coragem e munição. É necessário pilha na lanterna para acabar com o breu onde estão os inimigos

Todos os direitos autorais reservados

# AS MELHORES TRILHAS

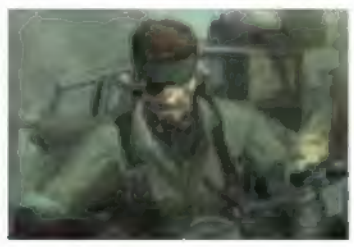
Músicas inesquecíveis que aumentam a imersão nos jogos **Por Paulo Ferreira**

## 1 HALO 3

Exclusivo do Xbox 360, *Halo* se destacou pelos ambientes grandiosos, tiroteios inesquecíveis e multiplayer divertido. Mas trilha sonora também merece atenção. Semelhante aos fortes timbres da música-tema de *Star Wars*, a trilha de *Halo* mistura uma orquestra sinfônica com toques característicos de piano e canto gregoriano. O resultado é um tom épico perfeito para quem está com a missão de salvar o universo. Vale a pena conhecer ou relembrar.

### BIOSHOCK

O tom de terror e suspense de Rapture, a cidade submersa do jogo, é totalmente baseado em sua trilha sonora de graves fortes e toques inesperados. 2



### METAL GEAR SOLID HD

Os temas se adaptam de acordo com a situação em que o jogador se encontra, e a música de *Metal Gear* lembra as trilhas dos filmes de ação. 3

### SKYRIM

O tema principal é cantado por um coral na língua de dragão usada no jogo. Há ainda músicas calmas que tocam quando o jogador anda pelos cenários medievais. 4

### GTA V

Além das excelentes faixas que tocam nas 17 rádios nos carros de Los Santos, a música original traz todas as nuances das perseguições e dos tiroteios. 5

### PORTAL 2

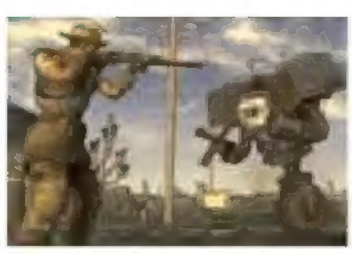
As batidas eletrônicas e robóticas compostas em sintetizador lembram sons de máquinas – e não é todo dia que se ouve um robô psicótico cantando ópera italiana. 6

### MINECRAFT

As músicas melódicas desse mundo quadrado transmitem calma enquanto o jogador constrói com os blocos, até mesmo durante um ataque de zumbis. 7

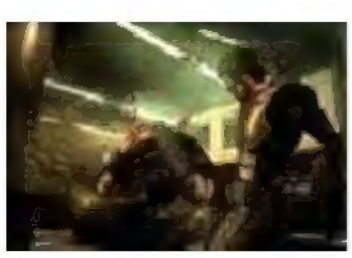
### MAX PAYNE 3

O game tem uma mistura de músicas que traduz bem a depressão do personagem, além do inesquecível solo de piano eternizado para os fãs da série de ação. 8



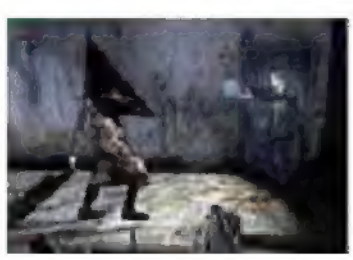
### FALLOUT NEW VEGAS

O clima de Velho Oeste domina a Las Vegas destruída pelo apocalipse nuclear, acompanhada de incríveis músicas dos cassinos da década de 1960. 9



### DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

A trilha sonora mistura um poderoso vocal barroco feminino com batidas eletrônicas. O resultado lembra as músicas de *Blade Runner: O Caçador de Androides*. 10



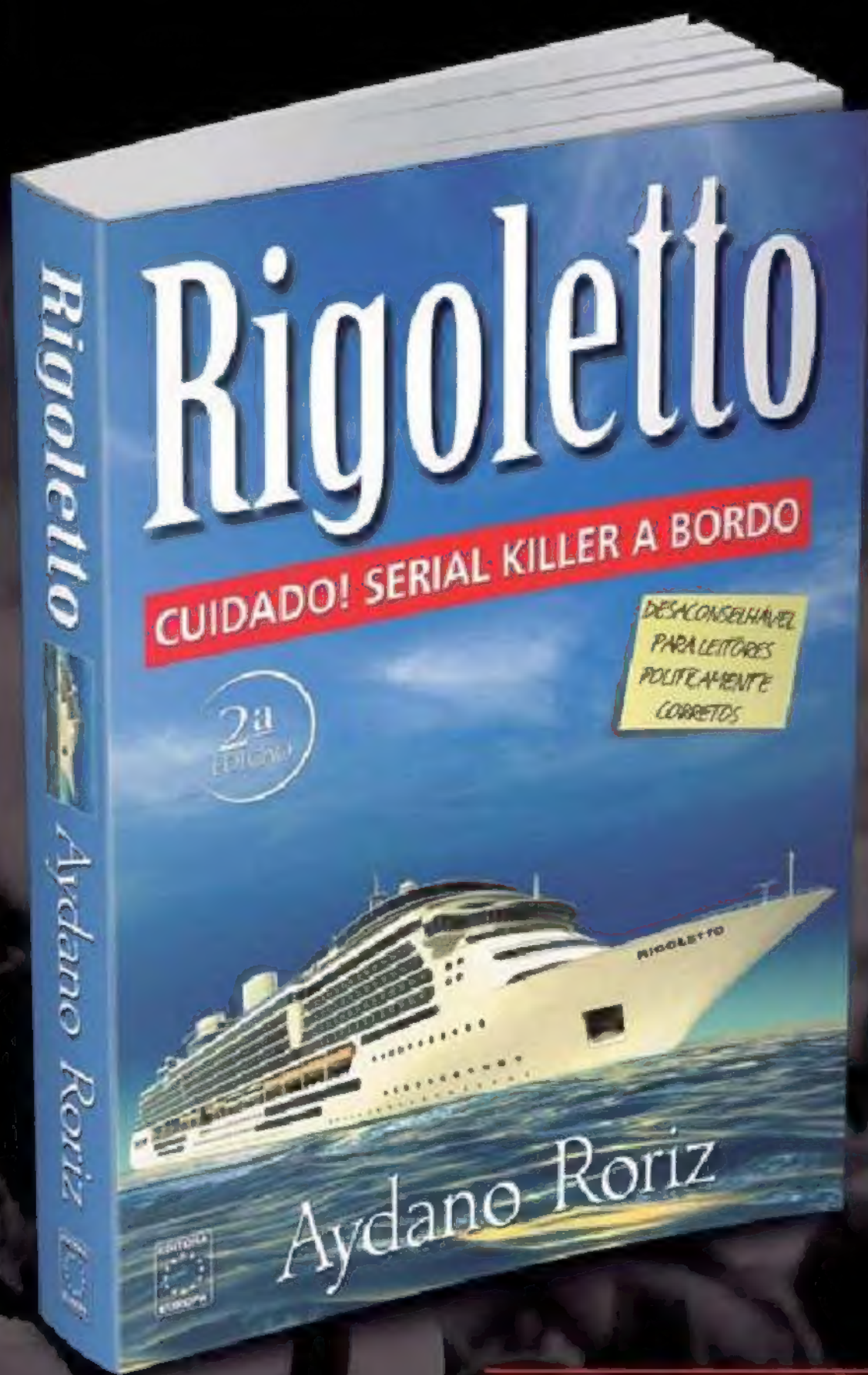
**MENÇÃO HONROSA**

### SILENT HILL HD COLLECTION

A música ruidosa e metálica pode ser confundida com sons de monstros, o que dá a impressão de que existe algo em lugares onde não há nada.

# A ficção que dá sentido à realidade

Sucesso de vendas!
Primeira edição esgotada
Garanta já seu exemplar

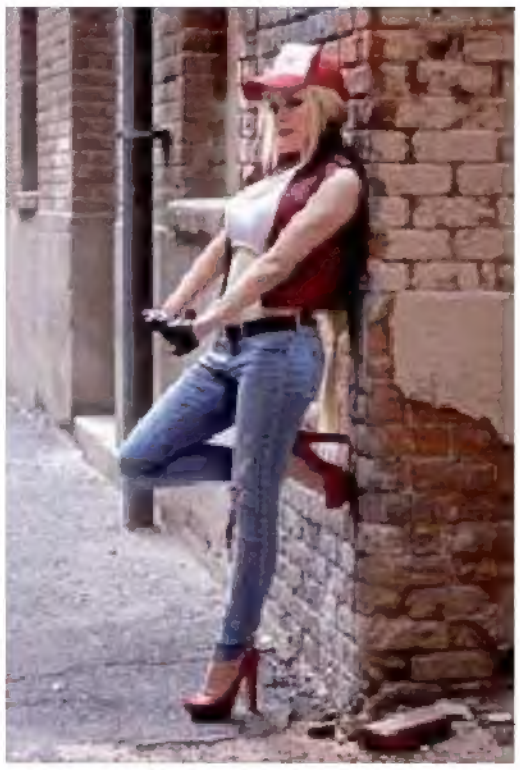



Misteriosos crimes acontecem a bordo do Rigoletto. Aparentemente, não há relação entre as vítimas. À medida que as investigações avançam, surge a suspeita de que o assassino é apenas a ponta de um imenso iceberg, que abriga poderosos políticos brasileiros e até facções criminosas. Suspense e emoção da primeira à última página.

Disponível Também em Versão Digital em INGLÊS ou em PORTUGUÊS

Compre nas livrarias, pelos telefones (11) 3038-5050 (SP), 0800 8888 508 (demais localidades) ou pelo site www.europanet.com.br

amazon.com kindle ibo Saraiva iBookstore kobo Google play



# GAROTA BOA DE BRIGA

Nadyasonika adora criar versões femininas de personagens machões e mostra que não precisa de muito para ser sexy **Por Leandro Rodrigues**

## Nadya Antón
### como Terry, de Fatal Fury

**Fale um pouco de você...** Nasci e vivo no México, na cidade de Chihuahua. Tenho 1,76 m de altura e 50 kg. Entre os cosplayers, sou conhecida como Nadyasonika. Estudo design industrial e pratico cosplay desde 2006.

**Você participa de feiras e convenções?** Sim, cada vez mais. Visito várias aqui mesmo no México. Mas também vou em algumas nos Estados Unidos, como a Anime Expo, em Los Angeles.

**Já passou por alguma situação engraçada quando estava fantasiada?** Já aconteceram várias. Uma das mais engraçadas foi quando saí do banheiro de um evento. Já estava fantasiada como Mística, ou seja, totalmente pintada de azul. Foi quando uma mulher me perguntou se eu era uma smurf.

**Terry é o seu primeiro crossplay?** Não. Sou conhecida por essa modalidade de cosplay. O complicado é disfarçar as minhas curvas para fazer alguns personagens masculinos. Em alguns casos, nem tento.

**QUER CONHECER MELHOR A GATA?**
www.facebook.com/nadyasonikacosplay

Microsoft

# RYSE
## SON OF ROME

Lute como um soldado. Lidere como um general. Torne-se uma lenda.

Xbox.com/Ryse

18

Microsoft Studios

CRYTEK

XBOX ONE